CLAUDE LECOUTEUX

DEMONIOS Y GENIOS COMARCALES EN LA EDAD MEDIA

Prefacio
de
Régis Boyer

MEDIEVALIA

Vd 848804

BFISII
L4318

FL 72193

CLASIF.
ADQUIS.
FECHA 27-4-00
PROCED. AZTECA
No. FAC. 4153

FL-72193

Título original: *Demons et Génies du terroir au Moyen Age.*
Traducción de Plácido de Prada

© 1995, Editions Imago, Auzas Editeurs, París.
© 1999, para la presente edición,

José J. de Olañeta, Editor
Apartado 296 – 07080 Palma de Mallorca

Reservados todos los derechos

ISBN: 84-7651-768-8
D.L.: B-27.455-1999
Compaginación: Autoedición FD, Barcelona
Impreso en Liberduplex, S.L. - Barcelona
Printed in Spain

Dedicatoria:
A Corinne, Benoît y Anneliese

PREFACIO

Se está convirtiendo en hábito: regularmente, vemos aparecer una nueva obra de lo que se ha convenido en llamar, equivocadamente si hay que decirlo, la mitología «menor»; regularmente, la confrontación inesperada de culturas que no estamos acostumbrados a asociar desprende conclusiones totalmente asombrosas y, regularmente, concluimos que, decididamente, hay que revisar nuestros hábitos y formas de pensar sobre tales temas. En los últimos años, porque Claude Lecouteux es de una rara fecundidad, hemos visto pasar así los fantasmas y aparecidos, luego los enanos y los elfos, y en último lugar las hadas, brujas y hombres lobo; en una palabra, todas esas poblaciones más o menos tenebrosas que existen en el trasfondo de nuestro inconsciente colectivo y que no logramos ni expulsar de nuestras representaciones ni asimilar sin problemas en nuestro universo «religioso».

Porque tienen que ver con la religión, eso no hay que dudarlo. En forma degradada o no, adoptan un estatuto que también tienen los dioses, y su historia es digna de nuestros más grandes mitos; el culto que les dedicamos, en la forma que sea, no desentona en el conjunto de nuestras dulías y nuestras latrías, como se dice en el argot de ahora. Únicamente han sufrido una devaluación cuya responsabilidad es en gran parte de la Iglesia, pero vivas lo siguen estando, aunque sea a pesar nuestro, aunque sea bajo todo tipo de disfraces que no necesariamente reconocemos. Y Claude Lecouteux, con el rigor metodológico que constituye su principal valor, investiga, compara, opone y confronta. Tiene el don de saltar de una cultura a otra con una desenvoltura, un virtuosismo y, si lo reflexionamos, una pertinencia que renueva nuestras perspectivas y abre pistas totalmente nuevas. Es germanista, muy bien; pero también siente debilidad por lo escandinavo antiguo, mejor todavía; pero se agolpan bajo su pluma testimonios de toda clase, y la mayoría de las veces la comparación es sorprendente. Me gustaría que un día terminase con esas yuxtaposi-

FL-72193

ciones, esas confrontaciones, y nos desvelase el fondo de su pensamiento: ¿a qué tiende cuando se pasea de ese modo de cultura en cultura a favor de un tema determinado? Está claro que hay algo que persiste a través de todos los avatares que puede sufrir un dios, una noción sagrada, un mito o un rito. Es evidente que ese «núcleo duro» se debe a un espíritu, una esencia, mucho más profundos que todos los argumentos de superficie inscritos en nuestros textos; y que ahí es donde tendríamos que aprender a leer. ¿Cuál es el posible plazo de esa vasta investigación tan notablemente documentada?

Porque, en cuanto a los principios mismos, no cabe poner en duda las intuiciones de Claude Lecouteux, ni tampoco su andadura de aproximación. El postulado es implícito: ese homo religiosus que todos somos ha vivido siempre en un mundo doble y por tanto encantado; lo sobrenatural, lo maravilloso y lo fantástico forman parte de su universo, y todos sus esfuerzos tienden a recrearlo, encontrarlo de nuevo, amansarlo, exorcizarlo, no hay que temer prodigar los verbos para tratar de delimitar la diversidad de nuestras reacciones. Antes de la era en la que parece predominar la razón de la edad, por consiguiente, las antropomorfizaciones y las individuaciones responsables de la emergencia de nuestros dioses y de su organización en panteones, la idea de lo divino (de lo inmortal, de lo atemporal, de lo perfecto, de lo único necesario, etc., ¡no faltan caracterizaciones!), pudo y tuvo que partir de dos elementos, o uno u otro, o bien uno y otro, puesto que no se contradicen.

Y es que puede hacerse remontar la idea misma de divinidad a las grandes fuerzas naturales, a los elementos primeros y fundamentales de nuestro mundo, que nos definen al propio tiempo que nos asustan: agua, sol, fuego, tierra (sobre todo tierra, como veremos) y sus emanaciones, si me atrevo a decirlo así, el viento, el trueno, etc. Entre los antiguos escandinavos, campo en el que nos encontramos más cerca de los orígenes que en otras culturas más «gastadas», hay muchas entidades divinas para expresar literalmente todas estas componentes (para dar tan sólo un ejemplo, Thór tiene un nombre que significa literalmente «trueno»). Pero podemos preferir remontarnos a los grandes ancestros, a los fundadores de todos nuestros linajes, a los muertos soberanos, responsables, ni que decir tiene, de nuestra existencia actual. No retendré aquí la constatación de que igualmente son depositarios de los grandes secretos sagrados: han cruzado la línea de demarcación, se considera que saben lo que nosotros nos afanamos por descubrir durante toda nuestra vida. Sólo quiero destacar el hecho de que, como es bien sabido, y según expresión corriente, han «regresado a la tierra», de la que ahora constituyen la sustancia misma. Homo-humus, le gustaba decir a Mircea Eliade, y el viejo mito del nacimiento de Adán, «polvo procedente del suelo» (Génesis, II, 7) no puede contradecirlo.

Así pues: tanto si los orígenes tienen que ver con un estado de cosas, como si la Tierra –la tierra, porque es de modo evidente el soporte de toda fertilidad/fecundidad y porque siempre he considerado que era ese el más fundamental valor dumeziliano– en cuanto tal ha sido nuestra gran y única divinidad, Terra Mater, probable expresión de todas las grandes Diosas o Diosas Madres de nuestras distintas religiones, como si estos orígenes se remontan a una fase en la que a esa Tierra se la concebía como acumulación de la sustancia de los Grandes Ancestros, parece difícil negar que debió de ser Ella nuestra primera Entidad Sagrada, y el hecho de que se proponga sustituirla por el sol (la sol en la mayoría de los sistemas religiosos arcaicos) o por el agua no cambia gran cosa en el asunto. De todos modos aparece un universo sobrenaturalizado que traduce nuestra conciencia religiosa.

Por eso, no hay que dudarlo, hemos vivido siempre en un universo encantado: habitado por seres sobrenaturales. Tras haber estudiado los monstruos, los gigantes, los enanos y tantas poblaciones sobrenaturales de colectivo fácilmente indiferenciado, era normal que Claude Lecouteux se remontase a los cimientos y se centrase en lo esencial. Ha elegido llamar génie du terroir, genio comarcal, lo que llamamos genius loci. Muy bien. La investigación que lleva a cabo es decisiva: evolucionamos en un mundo «natural» habitado; tanto si el fundamento de la realidad son los dioses propiamente dichos (pero precisamente: ¿qué es lo que hay que decir?), o los muertos divinizados, o los muertos a secas, esa realidad no puede ser sosamente conforme a su apariencia. El suelo que pisamos está vacío, el agua de la fuente está demasiado bien circunscrita para ser inocente, el bosque oculta monstruos, y la montaña o la landa tienen un alma.

Seguramente con eso se explican gran cantidad de gestos o semirritos o claros rituales que nos proporcionan los textos antiguos, lo que llaman el folclore e incluso el corpus de nuestras supersticiones inmemoriales, sin edad (¡pero no sin hogar!). El Libro de la colonización de Islandia y algunas sagas son particularmente explícitas en estos puntos, pero no existe cultura que no se detenga de un modo u otro en este punto. Los bálticos y los eslavos, por ejemplo, que Claude Lecouteux sólo toca muy superficialmente, le proporcionarían una cosecha verdaderamente considerable de hechos, con todos sus genios tutelares y esa forma que tienen de transformar los decorados de nuestras vidas en una especie de palimpsesto. E incluso en Islandia: la Saga de Snorri el Godi nos presenta una falla de terreno que tiene nombre, Geirvör, y que contiene una cabeza de hombre siempre a punto de declamar una estrofa ominosa. ¿Hay mejor manera de hacer sentir la continuidad entre los extremadamente banales accidentes del suelo y las más altas actividades humanas? Claude Lecouteux habla de los «intríngulis de la idolatría» y del «testimonio de la toponimia» (igual-

mente podría haber invertido las dos caracterizaciones), y acabo de decir que nada es inocente en nuestro mundo. No sólo el sueño de la razón engendra monstruos, sino que, por el contrario, hay monstruos en cualquier parte en que se trate de manifestar la presencia de lo sagrado, y es preciso cierto sueño de nuestra razón a la vez para admitir este hecho y para actuar en consecuencia.

En definitiva, los sucesivos estudios de Claude Lecouteux se encierran voluntariamente en una formidable tautología. Empezó por los monstruos, y helo aquí con los genios locales. Juiciosamente, ha dejado a las divinidades «menores», mucho más que a los «grandes» dioses, a cargo de instruirnos sobre el contenido real de nuestra condición. Hay dos cosas que siempre me han sorprendido de sus investigaciones tan concienzudamente realizadas.

La primera, a la que aludía hace un instante, es que rechaza totalmente el realismo, el positivismo, el cientificismo, todos esos ismos *que niegan el aspecto «profundo», como hubiese dicho Nietzsche, de nuestro mundo. A partir de una convicción que sentimos perfectamente anclada, y sirviéndose de las técnicas científicas más contrastadas, nos deja ver y entender que vivimos en un universo doble, que tiene un alma viva. Sagrado. Si la religión, según una etimología de este término, es el arte de «religar»* (re-ligere) *nuestro ámbito real a otro ámbito, inmaterial pero igualmente efectivo, no hay nada que sea tan exactamente religioso como esa manera de proceder: incesantemente tiende puentes entre nuestras dudas, nuestras angustias y nuestras pretendidas ignorancias cortas de vista y esa inmaterialidad sumamente viviente de la que no podrá decirse que ha nacido de nosotros, que es fruto de nuestra imaginación.*

Porque, y esta es la segunda cosa, esa inmaterialidad da muestras de una Fuerza, de un Espíritu de Fuerza, de un Espíritu de Fuerza Vital que nos supera infinitamente al tiempo que nos envuelve. Me gusta que nuestro entorno esté vivo, exactamente: vivo de esas emanaciones sagradas que bien mirado equivalen a una vida más elevada que la nuestra, y más perfecta. Todos esos gestos que detalla Claude Lecouteux, ritos de circumambulación, por ejemplo, esos reflejos de exorcismo o propiciación, esas actitudes votivas, son manifestaciones de reverencia para con la Vida, la verdadera Vida, la que no muere, la que se da a conocer con los rostros de las grandes fuerzas naturales, por supuesto, y también aquella que han manifestado mejor que nadie esos grandes ancestros a los que me refería hace un momento.

En resumen: tal vez sin pretenderlo, a lo que nos invita Claude Lecouteux es a un gesto de adoración. Hay una Fuerza Vital que se hunde en nuestros riñones y en nuestro corazón, desde siempre y en todas partes. Se presenta con mil caras, historias

y gestos culturales, pero nunca está ausente de nuestro deambular. Estamos literalmente sumergidos en su irradiación. Y uno de los anclajes más seguros son precisamente esos lugares (esas «comarcas») que nos «hablan» por mediación de todas esas criaturas que hemos elaborado en nuestra sed de justificar una evidencia, pero que existían de modo evidente antes de nuestros esfuerzos de interpretación. Porque son teofanías o hierofanías.

La Varenne, 3 de noviembre de 1993.
R. B.

INTRODUCCIÓN

En el comienzo era el espacio, y el espacio era angustioso. El hombre se sentía perdido en él, confrontado como estaba con su vastedad, fuente de incertidumbres y de misterio. Para conocer la tierra, para cercarla y dominarla, el hombre iba a tardar siglos y siglos. Sometido a los caprichos de la naturaleza, lavado por las lluvias y secado por los vientos, calentado por el sol y helado por el frío, asombrado o sorprendido por fenómenos que era totalmente incapaz de comprender, el hombre hizo de intruso en el seno de la naturaleza salvaje aún sin domar, o eso fue al menos lo que él se imaginaba. Entonces reaccionó con los medios de que disponía. Aprendió a conocer los animales y las plantas, les dio nombre, les aseguró la supervivencia, deificó lo que lo amenazaba o lo colmaba, estableció ritos propiciatorios, en una palabra, desarrolló un sentido religioso, viendo a su alrededor las huellas de lo invisible, las huellas de una realidad distinta, constatando la presencia de una miríada de criaturas innominables.

Sin saberlo, vivimos en un espacio encantado, poblado de espíritus; no ya como antaño, cuando los fantasmas de las generaciones desaparecidas seguían acompañando a los vivos, cuando los progresos tecnológicos todavía no habían despoblado de espíritus el mundo. Para convencerse de ello, basta echar una mirada a las tradiciones populares documentadas hasta el alba del siglo XX en los medios rurales de toda Europa. Basta que echemos una ojeada a un mapa un poco detallado para que veamos surgir Rocas de las Hadas y Puentes del Diablo, Piedras hitas y Fuentes del Drac, y si nos tomamos la molestia de hojear las deliciosas obras de los eruditos locales decimonónicos, éstas nos enseñan que todo bosque posee sus espíritus, que toda fuente tiene su señora, que todo río oculta en sus profundidades seres maléficos, que en las landas hay enanos que danzan, que los pantanos bullen

de fuegos fatuos (que no son otra cosa, nos dicen, que almas en pena), y que las montañas albergan demonios y salvajes que disfrutan provocando corrimientos de tierras, aludes y riadas.

Estudiar las relaciones que nuestros abuelos lejanos mantenían con su entorno es un medio de conocer mejor al hombre, pues nos inscribimos en la historia como eslabones de una cadena y, si queremos comprender nuestro mundo y el de nuestros antepasados, tenemos que mirar atrás.

El campo de investigación que abro aquí es conocido por algunos especialistas, que han sabido ver que el espacio es sagrado, aunque sin ir más allá de esta constatación. En Francia, la «Société de mythologie française» ha mostrado muchas veces que el hombre es indisociable de su medio natural y que sus relaciones con él estructuran su imaginario, guían sus pensamientos y lo inscriben en el cosmos. Los estudios de la geografía mítica, o sea, de las leyendas, mitos y creencias vinculados a lugares, han sacado a la luz la importancia de lo local en la constitución de relatos y ritos. La toponomástica, ligada a los testimonios escriturarios y epigráficos, permite volver a encontrar las raíces de las creencias cuyas huellas subsisten todavía un poco por todas partes, pues los nombres de lugar son los soportes de la memoria colectiva. Algunos componentes del paisaje han sido objeto de monografías, por ejemplo la montaña y el bosque, pero las reflexiones más interesantes se encuentran en artículos de revistas especializadas poco conocidas por el gran público y en obras que tratan de temas totalmente diferentes.

Las literaturas medievales en latín y en lengua vulgar ofrecen la ventaja de presentarnos testimonios, reales o romanceados, sobre una época en la que el cartesianismo y las ciencias llamadas exactas todavía no habían promovido a categoría de virtudes canónicas la duda y la experimentación. También los *Romances de la Tabla redonda* ofrecen un mundo en el que todo es posible, en el que los seres sobrenaturales intervienen tanto como Dios y los santos. Las crónicas están llenas de maravillas y cosas raras, los bestiarios están llenos de animales pasmosos... Cotejando pacientemente los textos y sin rechazar ninguna forma de escrito, es posible esbozar la historia desconocida de los genios comarcales, de aquellos a quienes los cristianos medievales relegaban a la categoría de «demonios».

Pero ¿qué significa «genio comarcal» (*genie du terroir*)?* El vocablo

*[El autor crea una acepción nueva para *terroir*, como veremos, y nos vemos obligados a hacer otro tanto con el término «comarcal» y alguna vez con comarca, que incluye aquí la nueva acepción de zona deshabitada, como veremos en las siguientes líneas *(N. del T.)*.]

«genio» tiene distintas acepciones, que designan una divinidad tutelar vinculada a un individuo, o un ser sobrenatural dotado de poderes que superan nuestro entendimiento, y entonces es sinónimo de «demonio, espíritu, elfo, hada», etc. *Terroir*, que viene del latín popular *terratorium*, designa al comienzo un territorio, un lugar, una extensión de tierra, más tarde un suelo apto para el cultivo de la vid y, finalmente, una comarca rural. El término sobrevive hoy en francés esencialmente con estos dos últimos sentidos. Por «genio comarcal» *(genie du terroir)* entiendo el latino *genius loci*, «genio del lugar», es decir, un *numen*, un *daimon* ligado a un lugar preciso que le pertenece y al que protege contra toda incursión. Sin embargo, extiendo el término de «lugar» a la noción de territorio deshabitado, salvaje, inculto. Así pues, no trataré de los genios domésticos, que están vinculados a una construcción habitada, pues el tema es demasiado extenso y tiene que ser objeto de una monografía en la que se detallen las circunstancias si se quieren descubrir todas sus facetas. Así pues, esta distinción, arbitraria si se quiere puesto que los genios del lugar fácilmente pueden convertirse en genios domésticos, es necesaria y permite evitar perderse en los meandros de tradiciones ancestrales que están casi borradas, pues los textos hablan poco de ellas, como de todo aquello que es públicamente notorio.

La interpretación clerical de las creencias paganas y su diabolización han sido hasta ahora un obstáculo para la comprensión de los testimonios escriturarios, así como para su interpretación. No cesa de plantearse una cuestión: ¿se trata aquí y allí de un genio o de un diablo, de un espíritu o de un demonio? Y a ella se añade otra interrogante: ¿Cuál es el grado de veracidad de los escritos? ¿Realmente hay que oponer literatura romancesca y literatura erudita o clerical, cultura de las élites y cultura popular? No lo creo, pues toda narración se nutre de la realidad, es un espejo de ella, deformante, sí, pero espejo al fin.

¿Existen también una o varias diferencias fundamentales entre el universo románico, el céltico y el germánico? La lectura de los textos obliga a responder negativamente, pues las divergencias son la mayoría de las veces resultado de adaptaciones locales de estructuras idénticas: en una palabra, ecotipias. Todo ello nos obliga a sentar como postulado que existen muchas *estructuras antropológicas de lo imaginario*, como ha mostrado Gilbert Durand*, y que divergen

*[G. Durand. *Les structures anthropologiques de l'Imaginaire*, París, 1969 *(N. del T.)*.]

poco, al menos entre los diferentes pueblos indoeuropeos, en un grado de desarrollo parecido, por supuesto. Si alguien duda de ello, que relea ese gran clásico que es *La Rama dorada* de Frazer, o *La Génesis de los mitos* de Krappe, o incluso las obras de Mircea Eliade: allí, los ejemplos están tomados de todos los pueblos de la tierra, y los parentescos son muy próximos. Como correlato del postulado propuesto, me apoyo en que lo imaginario se nutre de *realia*, los transforma, los transpone, los proyecta en el ámbito del mito o los mantiene en la esfera de las creencias abusivamente tachadas de supersticiones.

En el dossier que ahora abordamos, que prolonga mis estudios sobre las criaturas insólitas y extrañas de las literaturas medievales –fantasmas, aparecidos, enanos, elfos, hadas, brujas y hombres lobo–, la cuestión crucial es ante todo: ¿cómo identificar a un genio bajo sus difíciles disfraces?

El mismo problema se le planteó a P. Saintyves cuando trabajaba estudiando los santos, tras los que no sólo se ocultan dioses, y esa es su gran teoría, sino también genios comarcales. La memoria popular literarizada y/o cristianizada amalgama individuos diferentes, los reagrupa con denominaciones genéricas como enanos o elfos, gigantes y diablos, e incluso dragones o hadas, y éstas no son tan sólo las herederas directas de las Parcas. La transposición de las creencias al ámbito de lo maravilloso permite que esta población sobreviva y afronte el anatema de las autoridades eclesiásticas, para las cuales todo eso, desde luego, no es más que paganismo que debe erradicarse; *¡delenda est superstitio!*

Los genios se convierten en criaturas en perpetua metamorfosis; su forma, su nombre y su aspecto son proteiformes, pero su papel, su función y su localización no cambian. Di la prueba de ello no hace mucho a propósito de los enanos y los elfos, cuyas relaciones con el mundo de los muertos son dignas de atención. Pero hay que decir que eso es propio de toda criatura muy arcaica que tenga que ver poco o mucho con el animismo primitivo, que antropomorfiza las fuerzas naturales, antes de ser absorbido por las religiones que se constituyen.

Así pues, la literatura narrativa, los romances, utilizan ese patrimonio. Los genios, más o menos antropomorfizados, se convierten en individuos de forma humana, desempeñan papeles de auxiliar o de antagonista, como en cuentos más recientes, o bien conservan todo su misterio, como en la historia de Melusina: ¿quiénes son esos misteriosos agrimensores que surgen de la nada para delimitar el futuro dominio de Lusignan? Las formas animales, en último término, no deben excluirse más que las formas inanimadas, porque, de hecho, el genio escapa de la forma y, si bien se parece a menudo a una criatura huma-

na, cabe preguntarse con razón si eso no será una convención, una facilidad destinada a captar mejor lo que se oculta sin cesar al entendimiento. Véase lo que dice de los espíritus elementales Paracelso, véase también el personaje de Kühleborn (Fuentefría), el genio de las aguas en la *Ondina* de Friedrich de La Motte-Fouqué: adopta cualquier aspecto, tanto el de un hombre como el de un surtidor...

En cuanto se deja el espacio civilizado, se entra literalmente en el otro mundo, en el mundo de los genios comarcales, que rigen los diferentes ámbitos naturales y se esconden en todas partes. Una leyenda muy viva al otro lado del Rin narra de qué modo se convierte en genio del lugar una de estas criaturas: para edificar su granja, un campesino corta unos árboles, y el genio entra en la casa al mismo tiempo que las vigas del tejado. Si lo tratan bien, es decir, si lo respetan y le hacen ofrendas en fechas precisas, el genio se convierte en un valioso auxiliar, pero a veces es travieso y siembra tal desorden en la casa que sus habitantes tratan de desembarazarse de él. Mientras una granja tenga un genio bien dispuesto, prospera... Vislumbramos aquí uno de los orígenes del genio doméstico.

Vamos a empezar por sumirnos en el misterio tomando ejemplos de hechos extraños, pero que permanecen sin explicación. Atribuirlo simplemente a lo maravilloso o a «grandes diabloríias», como decían en la Edad Media, es quedarse en la superficie de las cosas y contentarse con una etiqueta literaria, es decir, abordar el problema únicamente desde el punto de vista de la recuperación narrativa, error desdichadamente cometido demasiado a menudo hasta ahora. Luego examinaremos el problema de la población de la tierra: ¿quién precedió al hombre? Finalmente abordaremos los testimonios romancescos, testigos del devenir de los genios comarcales.

Primera parte

UN UNIVERSO ENCANTADO

El genio tópico suele tomar forma de dragón.
Voyages de Mandeville, *Basilea, Bernhard Richel, 1480-1481.*

I

MANIFESTACIONES INSÓLITAS

En la Edad Media hay muchos textos que literalmente bullen de pasajes fantásticos, provistos a veces de explicación, pero la mayoría de las veces son de un laconismo impenetrable. Remiten implícitamente a la existencia de un mundo oculto cuyas leyes se ejercen también aquí abajo. Frecuentemente los autores salen del apuro sustituyendo los hechos desde una perspectiva cristiana y proponiendo ver en ellos manifestaciones de la omnipotencia divina, pues Dios es admirable en sus actos y la mente humana no es capaz de penetrar Sus secretos. Así, en *El espejo del rey (Konungsskuggsjá)*, redactado en Noruega hacia 1260, aparece una isla irlandesa flotando en el lago Loghica: sólo atraca los domingos, y crecen en ella hierbas que curan...

En la misma obra se encuentra en otro lugar una fuente particular en la que el agua sabe a cerveza: «Cuando los hombres quieren levantar una casa sobre la fuente, se va fuera de la construcción y brota en el exterior» (cap. 13). Más adelante, aparece el lago Loghaerne –actualmente Lough Ree, entre los condados de Roscommon, Langford y Westmeath, en Irlanda–, con abundantes islas. En la mayor, llamada Kertinagh, los diablos tienen tanto poder como en el infierno (cap. 14). Según otras leyendas, en esta isla se encuentra el Purgatorio de san Patricio.

En su *Topografía hibérnica* (II, 14)[1], Gerardo de Barri cita un lago que se encuentra al norte de Munster y que tiene dos islas: ningún hombre puede morir en la menor, que por consiguiente se llama «Isla de los vivos» (*Insula*

[1] Giraldus Cambrensis, *Topographia hibernica*, ed. J.F. Dimock, Londres, 1867.

viventium). En el *Itinerario de Cambria* (II, 7)[2], el propio Gerardo evoca una piedra que regresa al lugar de donde ha sido tomada; Hugo de Shrewsbury la hizo encadenar a otro lugar, pero fue en vano: la piedra volvió a su lugar de origen. Un fenómeno parecido se constata en la *Historia Britonum*[3], atribuida a Nenio: las piedras sacadas del túmulo en el que está enterrado Cabal, el perro del rey Arturo, regresan solas al cairn (cap. 73). Nenio habla también de una montaña que gira tres veces por año, de piedras que deambulan durante la noche y de una torre de vidrio en medio del mar (cap. 75).

El espejo del rey cuenta una interesante leyenda sobre Themar, es decir, Teamhar, actualmente Tara, la antigua capital de Irlanda. El rey celebraba allí los juicios, sentado en un trono puesto sobre un promontorio; un día, pronunció un juicio inicuo y la tierra se dio la vuelta. «Lo que estaba abajo se encontró encima, todas las casas y el mercado real quedaron hundidos en las entrañas de la tierra» (cap. 15). *El libro de los monstruos*[4], escrito hacia el año mil, afirma esto: «Dicen que en los pantanos hay monstruos con tres cabezas humanas, y cuentan la fábula de que habitan en las profundidades de los estanques, como las ninfas» (I, 34).

Se constata de inmediato, con estos simples ejemplos, que existen fuerzas desconocidas que reciben a veces una forma, forma de animal o forma humana, e incluso forma inanimada. Pero estas criaturas o estos objetos encarnan de hecho dichas fuerzas y son una forma más expresiva de representárselas.

Gervasio de Tilbury, que redacta hacia 1210 sus *Ocios imperiales* dedicados al emperador Otón IV de Brunswick, refiere también cosas extrañas[5]. En Italia está la ciudad de Terdona: «Cada vez que un jefe de familia de este lugar tiene que morir dentro del año, fluye sangre en un surco cavado en sus tierras por la reja del arado» (III, 7). En Cataluña, en el obispado de Gerona, se alza una montaña que tiene en su cumbre un lago de aguas muy negras y de fondo insondable. «Se encuentra allí, según cuentan, una morada de demonios [...]. Si se echa al lago una piedra o algo pesado, estalla de inmediato una tormenta, como si los demonios estuviesen enfurecidos» (III, 66). Fray Salimbenio,

[2] Giraldus Cambrensis, *Itinerarium Cambriae*, ed. J.F. Dimock, Londres, 1868.
[3] Nennius, *Historia Britonum*, ed. E. Faral, en: *La Légende arthurienne*, 3 vol., Paris, 1969.
[4] *Liber monstrorum*, ed. F. Porsia, Bari, 1976.
[5] Cf. Gervais de Tilbury, *Le Livre des merveilles*, trad. de Annie Duchesne, Paris, 1992.

en su *Crónica*, indica que Pedro III de Aragón subió un día de 1285 al monte Canigó y se encontró en medio de una tormenta; encontró un estanque, echó en él una piedra y vio surgir un abominable dragón que salió volando por encima de las aguas[6]. Cerca de Cardeuil, prosigue Gervasio, al otro lado del canal de la Mancha, se extiende un bosque en medio del cual se encuentra un valle rodeado de montes: «Cada día, a cierta hora, se puede oír un carrillón melodioso de campanas» (III, 69). ¿Por qué esta fuente del obispado de Uzès cambia de lugar si ponen en ella algo sucio (III, 129)? ¿Por qué los ataúdes que bajan por el Ródano se detienen por sí solos en el cementerio de los Aliscamps (III, 90)? En la región de Aix, dice Gervasio de Tilbury, existe «un peñasco en cuya pared a pico hay abiertas ventanas [...]» y en las que aparecen «dos o varias señoras que parecen conversar entre ellas», pero, cuando uno se acerca, se esfuman (III, 43). En el castillo de Livron, en el obispado de Valence, existe una torre que no soporta la presencia de un vigilante nocturno: el hombre es cogido y dejado en el valle, más abajo (III, 20)...

¡Cambiemos de horizonte! Según la *Saga de los Gotlandeses*, cuyo texto original se remonta a la primera mitad del siglo XIII, la isla de Gotland estaba encantada (*elvist*) antes de ser colonizada: durante el día, se hundía bajo las aguas, y durante la noche salía a la superficie[7]. Esta historia no deja de recordar la del castillo de Tintagel. En la *Folie Tristan* de Oxford (siglo XII), éste es llamado castillo encantado (*chastel faez*) porque desaparece dos veces al año:

[...] Tintagel li chastel faez. 132
Chastel fâ fu dit a droit
Kar dous faiz le an se perdeit...
Une en ivern, autre en esté. 139

[...] Tintagel el castillo encantado.
Castillo encantado fue llamado con razón
Pues dos veces al año desaparecía...
Una en invierno y otra en verano.

[6] Citado por P. Walter, *La Mémoire du temps*, Paris, 1989, p. 494.
[7] Cf. J. Maillefer, «Guta saga: Histoire des Gotlandais», *Etudes germaniques* 40 (1985), pp. 131-140.

Y qué decir de los siguientes hechos: el lago de Granlieu tenía derecho de alta, media y baja justicia; el tribunal tenía su sede en una embarcación a doscientos pies de la orilla y, cuando el juez pronunciaba la sentencia, tenía que tocar el agua del lago con el pie [8].

Enseguida se advierte, al leer tales relatos, que nuestro mundo está habitado por fuerzas y seres invisibles, y esa opinión perdura en nuestros días, cosa que prueban perfectamente las tradiciones y creencias populares recogidas hasta un pasado reciente. De todas partes surgen espíritus, y la toponimia confirma la existencia de personajes misteriosos o, como mínimo, la persistencia de su recuerdo. Aquí tenemos la Foun del Drac (Lozère), allí el Pozo del Hada o la Fuente de las Damas, denominaciones que evocan a los genios que rigen las fuentes. En el siglo XV, se empleaba una expresión casi proverbial: «Desnuda como un hada saliendo del agua».

El agua, corriente o estancada, se considera que alberga a muchas criaturas, peligrosas la mayoría de las veces: Mahwot en el río Mosa, con apariencia de lagarto, Vogeotte en el Doubs, Carne Aquoire en la región de Blois, Drac en Alvernia, Hôgemann («Hombre del Colmillo») en Alsacia, Bête Havette en la región de la Hague, Serpent du Trou Baligan en la Baja Normandía, Vouivre en el Ain, Gourgoule de los pozos en La Souterraine (Limousin), Uillaout en Saboya, Queulard en la región de Morvan [9]...

Los bosques son el refugio de los fuegos fatuos, de los *hannequets* de Argonne, de los *kornikaned* de Bretaña, del Pleurant-des-Bois [llorador de los bosques] de los alrededores de Pontarlier, del Hutzeran de Vaude, del Bauieux de las Ardenas, y el bosque de Bredoulain es el refugio de los *huyeux*. En Ain se encuentran los *sauvageons*, en el Beaujolais las *fayettes*, y un poco por todas partes hay Señoras verdes, gigantes y *lutins*.

En las landas aparecen duendecillos, enanos, señoras blancas, pastores de noche (*bugul-noz*), viejas (*groah*) inquietantes, y *faulaux* bajonormandos, y danzan y campan dedicados a sus cosas.

Las montañas son una verdadera reserva de genios y espíritus, de diablos y demonios. Allí están agazapados el Daruc, especie de hombre lobo, los *nuitons* y los *naroves* (Saboya) [10], el Gögwargi (Haut-Valais) y las hadas. Más de una

[8] Cf. J. Grimm, *Deutsche Rechtsaltertümer*, 2ª ed., Göttingen, 1854, p. 800.

[9] Cf. P. Sébillot, *Le Folklore de France*, 4 vol., Paris, 1968.

[10] Cf. C. y Dominique Abry, «Des Parques aux Fées et autres Etres sauvages: Naroues (XVI s.), Naroves (XIX s.) et Naroua savoyardes», *Le Monde alpin et rhodanien*, 1982, pp. 247-280.

granja tiene su Servan, un genio doméstico, y el *fouletot* de los Alpes del Jura se lleva, alimenta y devuelve la más hermosa vaca del rebaño mientras la pastora se ha quedado dormida. Una multitud de demonios provoca caídas de piedras, corrimientos de tierras, aludes e inundaciones.

Por todas partes, tanto de noche como de día, deambulan aparecidos, caminantes ímprobos, suicidas y asesinados. Por todas partes pasa la partida de caza salvaje, que recibe mil y un nombres según los países de Europa y las provincias francesas. Por todas partes retozan enanos y *lutins*, hadas y *jetins*, *sotrés* y *courilles*, *lutons* y *ozegans*, *lutarnes* y *lamignas*, *fadettes*, *mourmouses*...

Francia no difiere en este punto de los demás países europeos. Hungría, por ejemplo, conoce el *tapio*, un ser silvícola, el *sarkany*, que corresponde a nuestro drac, el *pörtmandli*, genio que aparece en las galerías de las minas, y las *szépassny*, las bellas señoras, desdichadamente maléficas [11]. Durante la jornada, el *zburator* rumano aparece en los árboles huecos [12]. En Valaquia, la mujer de los bosques (*muma padurii*) aparece en los rincones umbríos de los bosques, y en las minas se manifiesta la gentecilla (*sameni micuti*). Al otro lado del Rin y en todos los países de lengua alemana, el mundo que nos rodea está igualmente poblado: *Drache* (drac), *Schrat* (Gritador), *Kobold*, *Hee-Mann* (espíritu llamador) y *saligen* (hadas bienhechoras) alternan con el *Bilwiz* (una especie de enano), la célebre *Percht* de nariz de hierro, los *Gonger* (aparecidos), el *Huckup*, espíritu que se te arroja a la espalda y ya no te deja hasta que llegas a casa, los nixos y los ondinos y ondinas. En los países escandinavos encontramos las señoras de los bosques (*skogsnuva*), pulgarcitos (*pyssling*), los *rå* (fuerzas numinosas), la gente de los montículos y colinas (*haugfolk*, *tuftefolk*), los seres subterráneos (*underjordiske*), los nixos (*näk*) y los ondinos (*stromkarl*, *fossegrim*)... Al otro lado del canal de la Mancha se ocultan el *brownie* y el *ourisk* escoceses, Robin Goodfellow, Hudhart, Dobie y todos aquellos a los que, sin duda por eufemismo, llaman los buenos vecinos o gente silenciosa...

Podríamos proseguir esta enumeración para cada país, pero eso me parece inútil porque la lección es bien clara: el hombre no es el único ser inteligente y racional que vive en la tierra. Convive con otras criaturas, con otras entidades cuya presencia y existencia deben explicarse. Hay que convencerse también de

[11] Cf. T. Dömötör, *Volksglaube und Aberglaube der Ungarn*, Budapest, 1982.

[12] Cf. F. Karlinger/E. Turczynski, *Rumänische Sagen und Sagen aus Rumänien*, Berlín, 198[illegible] (Europ. Sagen XI).

que todos los seres arriba mencionados no son criaturas recientes; puede serlo su nombre, pero ellos son las formas ecotípicas de criaturas y creencias mucho más antiguas.

El lector habrá advertido ya el papel extremadamente importante que desempeña la distribución del espacio, su repartición, si se quiere. Existe una oposición muy clara entre el espacio civilizado, el de las ciudades, las villas, los castillos, los pueblos y campos cultivados, y el espacio silvestre, la landa, el bosque, la montaña, el pantano, el mar, refugio o lugar de residencia natural de nuestros vecinos desconocidos o poco conocidos. También esta repartición tendremos que explicarla, así como la forma que adoptan dichos vecinos, gigantes o enanos, hadas o animales maravillosos e incluso aterradores. Así pues, empezaremos por estudiar el mito de la población original de la tierra.

II

LOS PRIMEROS HABITANTES DE LA TIERRA

Si el hombre se imaginó que era un intruso en la tierra es porque descubrió un poco por todas partes las huellas de los primeros ocupantes. Es cierto que su convicción se apoya en lo que él interpreta como vestigios, pero sobre todo procede de una experiencia: los genios están allí, y hay que acomodarse con ellos. La existencia de cultos muestra bien que se trata de una confrontación y no tan sólo de un hecho de memoria.

Esta visión del mundo es fundamental y se expresa a través de las cosmogonías de numerosos pueblos, tal como las codifica la mitología. Existe más de una definición del término «mitología», a cual más docta, y me parece útil, para este estudio, regresar al primer sentido del vocablo. La mitología es un discurso, o sea, fruto de un pensamiento, de una civilización, y en este sentido es la puesta en forma de elementos a menudo dispares y preexistentes, entre los que las creencias ocupan un papel especial. Claro que la mitología es un testimonio, pero es un testimonio que hay que manejar con precaución, porque no es nunca de primera mano y representa una etapa en la evolución de las creencias, a veces incluso su muerte. Y sin embargo es insoslayable para un estudio del tipo del que emprendo aquí: también vehicula antiquísimos fósiles a los que trabaja de nuevo, los remodela o los renueva –porque lo narrado forma parte de las verdades esenciales–, y los inscribe en el orden del mundo tal como lo quiso el demiurgo, los dioses o una fuerza sobrenatural, el ordenador del caos original. Así pues, la mitología, tanto cristiana como pagana, es un testimonio sabio, artísticamente cincelado, que posee abundantes invenciones destinadas a unir los esparcidos miembros de las creencias que recoge y a darles coherencia, o bien para que recobren la coherencia. De modo que, las informaciones que nos da, hay que confirmarlas constantemente con ayuda de las que nos llegan por otros canales.

Numerosísimos textos afirman que los primeros habitantes de la tierra eran gigantes u hombres gigantescos. Según Hesíodo, los titanes, fruto de la unión del Cielo y la Tierra (Uranos y Gea), asaltaron los cielos, pero, vencidos por los olímpicos, fueron precipitados al Tártaro. Para vengarlos, Gea engendró a los gigantes, que eran espantosos, enormes, de pelo y barba hirsutos; pero fueron derrotados por los dioses o por Heracles, su aliado. Aquellos gigantes tenían piernas de serpiente, pero este motivo desapareció cuando se confundieron los dos asaltos al Olimpo. El recuerdo de esta rebelión aparece aquí y allá en toda la literatura clerical de la Edad Media y sirve de ilustración al pecado original [1].

La Biblia (Génesis VI, 4) asegura que los gigantes nacieron del comercio de los ángeles con las hijas de la descendencia de Caín, pero comentadores y exegetas rechazan esta afirmación y sostienen, en cambio, como hace san Agustín, que hubo gigantes mucho antes de que los ángeles hubiesen venido a la tierra. Según una tradición que reaparece en la pluma de Gualterio Map (hacia 1135-1210), arcediano de Oxford, Adán tenía la estatura de un gigante (*De nugis curialium* I, 1), opinión ya documentada en el siglo X en un tratado árabe titulado *Compendio de maravillas*, debido a Ibrahim ben Wasif Shah [2]. Las enciclopedias medievales cuentan también que en Ceilán se ve la enorme huella del pie de Adán en la cima del monte que lleva su nombre, donde cayó tras ser expulsado del paraíso. Según las tradiciones hebraicas, Adán, una vez en la tierra, vio reducido su tamaño a doscientos setenta codos, es decir, ¡ciento cincuenta metros! Otras tradiciones hebraicas antiguas consideran que los demonios son hombres que quisieron subir a la torre de Babel para combatir a Dios y que se convirtieron en los *Shêdin* y los *Lilin*. En el *Libro de Enoc* etíope, los demonios son los espíritus de los gigantes destruidos por Dios.

En las literaturas de la Antigüedad y la Biblia, el papel desempeñado por los descubrimientos de los restos de animales prehistóricos fue determinante, pues se interpretó que aquellas osamentas eran de gigantes. Antes de nuestra era, Empédocles (hacia 492-432) narra uno de estos descubrimientos. Heródoto de Halicarnaso (hacia 485-430) cuenta que, en Tegea (en el Peloponeso), exhumaron el ataúd de Orestes, que medía seis codos de largo (I, 68). Pausanias relata el

[1] C. Lecouteux, *Les Monstres dans la littérature allemande du Moyen Age (1150-1350)*, 3 vol., Göppingen, 1982, T. II, p. 32 ss.

[2] Walter Map, *De nugis curialium*, ed. de M.R. James, Oxford, 1914 (Anecdota Oxoniensa 14); Ibrahim ben Wasif Shah, *L'Abrégé des merveilles*, trad. de B. Carra de Vaux, Paris, 1898.

descubrimiento del esqueleto de Áyax, héroe de la guerra de Troya: medía diez anas, es decir, aproximadamente once metros ochenta centímetros. San Agustín evoca la salida a la luz de un enorme diente «humano» cuyo volumen era el de doscientos dientes corrientes. Hacia 1250, el dominico Tomás de Cantimpré habla del descubrimiento de los huesos de Theutano, ancestro epónimo de los teutones, a orillas del Danubio, no lejos de Viena (*De natura rerum* III, 5, 40), y Vicente de Beauvais cita el de los restos de una giganta que medía cincuenta codos de largo (*Speculum naturale* XXXI, 125). ¡Señalemos que Theutano medía noventa y cinco codos, es decir, cuarenta y siete metros, y que sus dientes medían más de un palmo (27,5 cm)! Agreguemos que el 16 de enero de 1613 se desenterraron los huesos del rey Teutoboco, según se cuenta, en el lugar llamado Champ des Géants (campo de los gigantes), en el Delfinado. Boccaccio, por su parte, interpreta las osamentas halladas cerca de Palermo y de Trapani, en Sicilia, como si fuesen del cíclope Polifemo, pero actualmente sabemos que pertenecen a una raza de elefantes enanos [3]. En el siglo XV, en la puerta de la catedral de San Esteban, en Viena, había colgado un fémur de mamut y pretendían que era de gigante...

Un poco por todas partes, en Europa, los monumentos megalíticos fueron atribuidos a los gigantes porque pensaban que sólo una fuerza colosal podía haberlos producido. En Alemania, estas sepulturas se llaman Tumbas de Gigante (*Hünengräber*) e incluso, en la región regada por el río Weser, Camas de Gigante (*Hünenbedde*). En Dinamarca conocen las *Jaettestuer*, «Cámaras de Gigante». El cromlech de Stonehenge (Inglaterra) es objeto de leyendas en la Edad Media. Según Godofredo de Monmouth (hacia 1100-1155) y el cronista anglonormando Wace, el mago Merlín transportó aquellas piedras a ese lugar desde Irlanda; los gigantes de tiempos antiguos se las ponían en el baño porque tenían virtudes curativas; Merlín las encontró en el monte Kildare (*Historia regum Britanniae* VIII, 11). Gerardo de Barri (hacia 1146-1223) nos habla de un Círculo de Gigantes, en Irlanda, en la llanura de Kildare, no lejos de Naas (*Top. hiber.* II, 18).

Estos ejemplos revelan lo mucho que la realidad tangible confortó a nuestros antepasados en su creencia en los gigantes. El atribuir monumentos mega-

[3] Para todo este desarrollo, cf. Claude Lecouteux, *Les Monstres...*, *op. cit.*, *supra*, T. I, p. 25 ss., y H. Bresc, «Le Temps des Géants», *Temps, Mémoire, Tradition au Moyen Age*, Aix-en-Provence, 1983, pp. 245-265.

líticos a estas criaturas originó el mito ampliamente extendido de los gigantes constructores, a menudo evocado por la literatura de diversión. El poema anglosajón *La Ruina* les atribuye los vestigios de las antiguas civilizaciones:

«Maravilloso es este muro de piedra derribado por el destino.
Han caído los edificios de la ciudad,
la osada obra de los gigantes.»

En la *Mort Aymeri de Narbonne*, un cantar de gesta, han construido las ciudades de Esclabarie, Montirant y Cordre. En el romance de *Les Quatre Fils Aymon*, se dice que el gigante Fortibias fortificó el emplazamiento de Vaucouleurs, e incluso parece que el castillo de Tintagel, ya evocado, fue obra de aquellos grandes antepasados [4]. En Provenza, la Turbie es la *tourre dou gigant*. Un poema anglonormando del siglo XIII, titulado *Des grants Geanz*, cita por su parte la presencia de los gigantes en la tierra mucho antes del nacimiento de Cristo [5]. En *el Cuento del Grial*, de Chrétien de Troyes, se lee esto (v. 6169 ss.):

toz li roiaumes de Logres
qui jadis fu la terre as ogres...
[todo el reino de Logres
que antaño fuera la tierra de los ogros...]

Según el gran poeta y mitógrafo islandés Snorri Sturluson (1178/9-1241), los dioses del panteón germánico confiaron a un gigante el cuidado de fortificar Asgard, su dominio, pero el constructor exigió como pago el Sol, la Luna y Freyja, y los dioses sólo pudieron salir con bien de este mal paso gracias al astuto Loki (*Edda Snorra, Gylfaginning*, cap. 42).

Las tradiciones germánicas están marcadas por el mismo pensamiento, pero tienen el mérito de ser más explícitas. Según Snorri Sturluson, en el principio era el caos, un abismo insondable, lleno de hielo en el Norte y de fuego en el Sur. El calor hizo fundir los hielos y de ellos surgió un gigante llamado Ymir.

[4] Cf. F. Dubost, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale* (siècles XII-XIII), 2 vol., Paris, 1991, p. 355 ss.

[5] Cf. P. Walter, *La Mémoire du temps*, *op. cit.*, *supra*, p. 553. El texto *Des grantz Geantz* fue editado por G.E. Brereton, Oxford, 1937.

De él desciende la raza de los gigantes llamados Thursos de la Escarcha. Lo alimenta una vaca llamada Audumla, nacida del mismo modo. Lamiendo las piedras cubiertas de escarcha, hace surgir de ellas a un hombre, Buri, que engendra por sí solo –pues todos esos seres primigenios son hermafroditas– a un hijo llamado Burr, que se casa con Bestla, hija de un gigante, y tienen tres hijos: Odín, dios supremo del panteón germánico, Vili y Vé. En esta tradición, los gigantes no sólo son los primeros habitantes del mundo, sino también los padres de los dioses. Además, la tierra fue hecha con el cuerpo de Ymir: su cuerpo fue la tierra, su sangre fue el mar y los lagos, sus huesos fueron las montañas; sus dientes, los montones de piedras y guijarros, y su cráneo, la bóveda celeste. Fue más tarde cuando los dioses crearon al hombre, pero los gigantes no desaparecieron.

Esta visión de las cosas también es la de Saxo Gramático en su *Gesta de los daneses*, redactada hacia 1200, pero en esta obra los datos mitológicos están racionalizados a la manera de Evemero [6]. Aparecieron sucesivamente tres razas de seres más fuertes que los hombres: primero los gigantes, luego los brujos (= los dioses), menos fuertes físicamente pero superiores en inteligencia y en técnicas mágicas; vencieron a los gigantes y se hicieron pasar por dioses. Finalmente hubo una raza nacida del cruce de las dos primeras, a la que divinizaron los hombres ignorantes. Saxo no dice de dónde salieron los hombres, sin duda porque, como buen cristiano, no puede seguir las tradiciones éddicas y espera que todos piensen en Adán, «padre de todos nosotros», como se decía en aquel tiempo. El *Libro de los héroes*, impreso en Estrasburgo hacia 1483, afirma en su prefacio en prosa que la tierra estuvo poblada primero por enanos, y luego por gigantes cuya misión era protegerlos contra los grandes dragones [7].

Así pues, los eruditos de tiempos antiguos dudan entre los enanos y los gigantes como habitantes primigenios de nuestro planeta, pero ese vacilar cesa rápidamente porque la Biblia era autoridad en toda la cristiandad. Saxo Gramático da un buen ejemplo de la mezcla de datos reales, míticos y cristianos:

«Las grandes piedras fijadas en las cavernas y las tumbas de los antiguos prueban que Dinamarca estuvo habitada antaño por los gigantes. Quien dude de que eso es obra de gigantes no tiene más que ver la altura de algu

[6] Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, ed. A. Holder, Estrasburgo, 1858.

[7] Editado en facsímil por J. Heinzle, Göppingen, 1981 (*Litterae* 75/1).

nas montañas y decir, si es que lo sabe, quién pudo llevar aquellos enormes bloques de piedra hasta su cima [...]. No sabemos con exactitud si quienes realizaron estos trabajos tras el diluvio eran gigantes u hombres con una fuerza sobrehumana. Nuestros compatriotas afirman que la naturaleza cambiante de su cuerpo daba a los gigantes el poder maravilloso de estar en un abrir y cerrar de ojos ora cerca, ora lejos, y el de aparecer y desaparecer sucesivamente. Dicen que habitan todavía las soledades inaccesibles y rudas que he mencionado antes.» (*Gesta*, Prólogo).

Este corto pasaje nos proporciona importantes informaciones. Primero de todo, que los gigantes sobrevivieron al diluvio, opinión que se encuentra igualmente en Warner de Basilea en el siglo XI (*Synodicus*, v. 104-109) [8]; luego, que los monumentos megalíticos son realmente obra de gigantes; y finalmente, que estos individuos son más que hombres de gran tamaño y disponen de poderes sobrenaturales como el desplazamiento instantáneo e invisibilidad a voluntad. Eso confirma que Saxo habla de una raza sobrenatural denominada «Gigante», y no de gigantes tal como nos imaginamos.

Los celtas, cuya antigua literatura irlandesa es nuestro mejor testimonio, pensaron que el poblamiento de la verde Erin fue una sucesión de invasiones [9]. La primera raza se instaló antes del diluvio y murió con él; llegó entonces una raza de pioneros conducida por Partolon, pero chocó con los fomorios, gigantes hostiles y devoradores que vivían en las islas, y luego se extinguió brutalmente, aquejada por una repentina enfermedad; fue sustituida por la raza de Nemed, que tuvo que pagar pesados tributos a los fomorios y que desapareció a su vez. Llegaron los Fir Bolg, que perecieron cuando invadieron la isla los Thuata Dé Danann, poseedores de secretos mágicos y provistos de talismanes maravillosos. Los Thuata Dé Danann chocaron con los fomorios, se vieron forzados a aceptar a reyes surgidos de matrimonios con esta raza, y luego fueron desposeídos por la raza de los hijos de Mil, antepasados del pueblo gaélico, y se retiraron bajo tierra, en las cavernas y los túmulos, donde siguen viviendo. Son invisibles cuando recorren sus antiguos dominios, han conservado un gran poder y prestan a los hombres buenos y malos servicios [10]. Enseguida se ve lo que implican estos hechos: el mundo subterráneo está poblado por los dioses o sus descendientes, y su mundo se abre a intervalos regulares, por ejemplo en Samain, es decir, el 1º de noviembre. Además, quien se interna en una gruta, o cualquier otra excavación, muy bien puede llegar a sus dominios [11].

[8] Warnerio de Basilea, *Synodicus*, ed. J. Huemer, *Romanische Forschungen* 3 (1888), pp. 319-330.

[9] Cf. Chr. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I, Rennes, 1980, T. II, pp. 1-17.

No habría que creer que estas opiniones sobre el poblamiento original de la tierra sean exclusivas del Occidente medieval: encontramos lo mismo en la literatura árabe de la Edad Media. En el siglo XIII, el gran enciclopedista Qazwînî, muerto en 1283, trata de los seres vivos y nos proporciona informaciones interesantes:

«Corre una leyenda que pretende que la raza de los jinns habían sido, mucho antes de la creación de Adán, los habitantes de la tierra. Estos seres cubrían ya la tierra firme, el mar, la llanura y las montañas [...]. Poseían un gobierno, profetas, una religión y leyes, pero cayeron en el orgullo, se rebelaron, faltaron a las leyes de sus profetas y provocaron muchas desgracias en la tierra. Entonces Dios Todopoderoso les mandó un ejército de ángeles que a partir de entonces habitó la tierra y los arrojó a las costas de las islas y capturó a muchos de ellos [12].»

El *Compendio de maravillas* de Ibrahim ben Wasif Shah narra la misma historia ya en el siglo X, pero la desarrolla menos. Dios creó la tierra, puso en ella razas de genios que celebraban incesantemente Su gloria y Su santidad, pero dejaron de hacerlo y Dios los castigó. Tras todas estas leyendas se encuentra el mismo hecho que en la mitología grecolatina: una rebelión de los primeros habitantes de la tierra contra Dios o los dioses.

[10] Cf. D'Arbois de Jubainville, *Le Cycle mythologique irlandais et la mythologie celtique*, T. II, Paris, 1884, p. 7. Chr. J. Guyonvarc'h, «La Maladie de Cuchúlainn et l'unique Jalousie d'Emer», *Ogam 10* (1958), pp. 285-306: «[...] el poder de los demonios era grande antes de la fe [cristiana]; tan grande era que los cuerpos de los demonios libraban batalla contra los hombres, y les mostraban bellezas misteriosas como si fuesen eternas, cosa que entonces ellos creían. Estas apariciones son llamadas por los ignorantes *sid* y gente del *sid*» (p. 306). Los *side* son los túmulos funerarios, los reinos subterráneos y luego, por metonimia, las hadas célticas.

[11] Cf. Gerardo de Barri (Giraldus Cambrensis), *Itinerarium Kambriae* I, 8; trad. y comentario: Claude Lecouteux/Ph. Marcq, *Les Esprits et les Morts*, Paris, 1990 (*Essais* 13), pp. 67-71.

[12] Cf. J. Ansbacher, *Die Abschnitte über die wunderbaren Geschöpfe in Qazwînî's Kosmographie*, Diss., Erlangen, 1905, pp. 7-28 (trad. parcial).

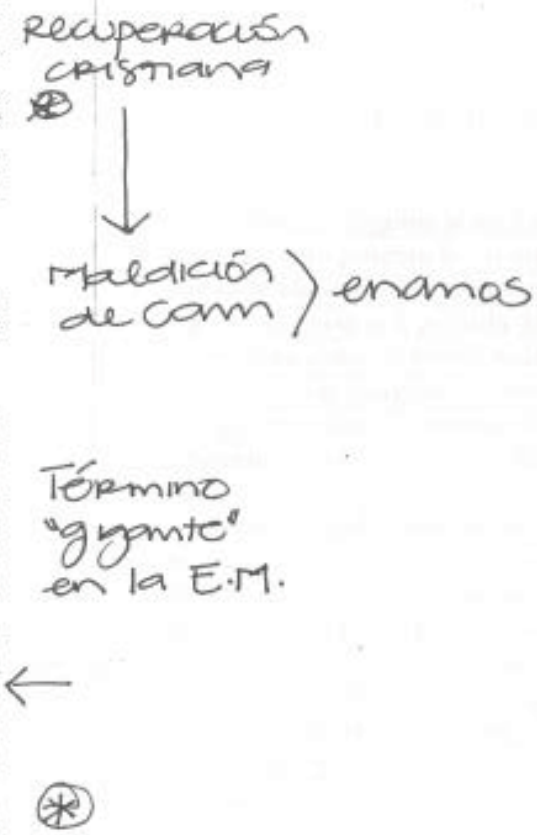
Con esta constatación entramos en el ámbito de la interpretación religiosa. Una vez bien anclada en las mentes, la creencia en grandes antepasados –se trate de gigantes o de dioses, grandes unos por el tamaño, y los otros por la inteligencia y la magia– la recuperan las grandes religiones constituidas, que ofrecen una explicación, que es doblemente importante por lo que implica. En primer lugar, estos seres están diabolizados, se les asocian los monstruos, pues la deformidad es señal innegable del pecado, en virtud del postulado que dice que el aspecto físico es el reflejo del alma; y en segundo, están desterrados en lugares precisos que son justamente aquellos sobre los que hay creencias y leyendas medievales. Un tratado sobre los orígenes del género humano, insertado en el *Libro de la vaca parda*, escrito en Irlanda hacia 1100, tiene un capítulo titulado «Historia de los monstruos, es decir, de los fomorios y los enanos», que cuenta que Noé fue llevado a maldecir a su hijo Cam, y prosigue así:

> «Cam fue el primer hombre que recibió maldición después del diluvio. De él nacieron los enanos, los fomorios, la gente de cabeza de cabra y todos los seres deformes que existen entre los hombres [3].»

Se impone aquí una consideración. El término «gigante» es en la Edad Media un cajón de sastre y se aplica a diversas criaturas, individuos de gran tamaño, espíritus y genios. De hecho, «gigante» designa una raza primigenia, cuyo tamaño no es forzosamente inmenso, y que tenía varios «clanes». En Germania septentrional estaban también los *Þursar*, los *jötnar* y los *risar*, cuyo rastro encontramos también al otro lado del Rin y al otro lado del canal de la Mancha, y su perpetuo combate contra los dioses es asimilable a la guerra a la que se entregan dos etnias por la posesión de un territorio. Además existen «gigantes» de pequeño tamaño, por ejemplo Reginn en la leyenda de Sigurðr/Sigfrido. Encontramos asimismo «enanos» de gran tamaño, como Beli y Brians en *Erec y Enide*, de Chrétien de Troyes. Beli y Brians son dos hermanos; el uno es el más pequeño de los enanos, y el otro supera en un palmo a los hombres más altos. Las huellas de estas amalgamas entre enanos, gigantes y genios comarcales, las incertidumbres sobre la morfología de estos individuos están bien documentadas por el folklore más reciente.

[3] Cf. D'Arbois de Jubainville, *Le Cycle..., op. cit., supra*, T. II, p. 92 ss.

La literatura medieval está muy influida por la de la Antigüedad clásica y la patrística, y la rebelión de los «gigantes» es citada incesantemente por los autores como ilustración del pecado de orgullo. De modo que es probable que la autoridad de aquellos escritos tuviese un papel de primer orden en la disminución del número y de los nombres de los primeros habitantes de la tierra, y en la focalización de los datos autóctonos sobre el personaje del gigante.



III

DEMONIOS Y ÁNGELES CAÍDOS

Si bien a los gigantes se los designa a menudo como primeros habitantes de la tierra, como prueban los numerosos relatos recogidos todavía actualmente por los folkloristas, otros textos indican que fueron precedidos por ángeles. Así pues, el universo está poblado de seres que no pertenecen a la raza humana. Éstos tienen distintos nombres: dragones, dioses, espíritus, demonios o ángeles caídos, que los designan colectivamente. De modo que hay que ver dónde moran y se ocultan. La mayoría de los textos son muy claros sobre este punto y esta unanimidad es reveladora: más allá de las etnias y las civilizaciones, encontramos el mismo pensamiento.

Según las tradiciones hebraicas [1], los demonios se encuentran preferentemente en los lugares desolados, apartados o impuros, las ruinas, el desierto y las letrinas. Son nocivos, atacan a personas y animales, provocan enfermedades psíquicas y físicas y son particularmente temibles de noche. En las tradiciones del Islam [2], los demonios, los *shayatân* (satanes) y los jinns se ocultan en las cavernas, los terrenos cenagosos, las montañas, los valles, las colinas, la maleza y los desiertos. Y es que Dios los desterró ahí y sus ángeles ejecutaron la sentencia, rechazándolos «a los confines de las islas». Iblis, el príncipe de los jinns, pidió a Dios un lugar de reunión, y éste le asignó las encrucijadas y las plazas de mercado. Así pues, en los desiertos se encuentra la *Ghûl*; en la maleza, el *Si'lat*; en las costas del Yemen, el *Udar*, y en las islas del mar, el *Dalhâth*. Por eso no es demasiado asombroso leer en los relatos de viajes que,

= que los duendes según Fuentelapeña

[1] Sobre este punto, cf. «Génies, Anges, Démons», *Sources orientales* 8, Paris, 1971, pp. 113-152.
[2] *Ibid.*, pp. 153-214.

desviados por una tempestad, unos hombres son arrojados a orillas desconocidas donde tienen enormes dificultades para escapar de los jinns. Las islas del mar Verde –es decir, el mar exterior– y del mar de las Tinieblas –o sea, el Océano–, así como el Wâq-Wâq, país fabuloso que ora es tierra, ora es islas, situado en el extremo del mundo, son el último refugio de estas criaturas maléficas. En estas dos civilizaciones, la hebraica y la islámica, los demonios viven al margen del espacio civilizado, y Yâhiz, muerto en 808, dice incluso que los jinns ocuparon el país de los wabar, cuando Dios los hizo perecer, y lo defendieron contra aquellos que lo deseaban, información que recoge Yâqût, que precisa que este país se extiende entre las dunas de Yabrîn y el Yemen, y que «nadie habita allí».

Así pues, por la fuerza de las cosas o, si se quiere, porque Dios así lo quiso, los jinns se convirtieron en genios de ciertos lugares; hay un ejemplo que lo prueba. Al-Isfahânî cuenta que los jinns mataron a dos personas que habían quemado un terreno arbolado y lo habían cultivado. ¡Que el lector retenga bien este dato! Ibn Hishân refiere la fórmula que pronunciaba el árabe de viaje cuando llegaba a un valle donde pensaba acampar y pasar la noche: «¡Me pongo bajo la protección del jinn señor de este valle, para que me proteja esta noche del mal que aquí pueda producirse!» Así pues, hay modo de neutralizar los genios, o al menos de apelar a su benevolencia, lo cual prueba que no todos son demoníacos. Ibn al-Athîr y Qazwînî cuentan que un día un lobo se llevó un cordero del rebaño de un pastor, que se puso a gritar: «"¡Oh demonio del valle!", y oyó una voz que gritaba: "¡Lobo, devuélvele su cordero!", y el lobo se lo trajo y se fue». Este tipo de relatos muestran que se superpuso una interpretación religiosa a una creencia más antigua según la cual la tierra pertenece a los genios, que también gobiernan a los animales.

El Occidente medieval elaboró su propia visión de las cosas. Alimentándose de tradiciones bíblicas y de datos de los paganismos locales, la Iglesia creó un mito, el de los ángeles neutrales, que se sitúa en la esfera de influencia del mito que cuenta el Génesis. Siguiendo a Justino (114-165 aproximadamente), algunos apologistas griegos recuperan la fábula que afirma que de la unión de los ángeles caídos y las hijas de los hombres nacieron los gigantes (*Nephilim*) o demonios. Sus espíritus merodean entre los hombres para apartarlos de Dios y perderlos; están en el origen de la magia, de la idolatría y de todos los vicios. San Ireneo (hacia 130-202) y Tertuliano (hacia 155-220) se inspiran en esta tradición, y Lactancio (260-325) nos dice que de los ángeles caídos nacieron los «demonios celestes» y, de éstos, los «demonios terrestres», y que son ellos los

espíritus impuros que deambulan sobre la tierra [3]. San Agustín (354-430) aporta una última precisión importante: «Los dioses de las naciones son inmundos demonios que, aprovechando ocasiones que les ofrecen las almas de los muertos, o adoptando la forma de criaturas de este mundo, aspiran a pasar por dioses». Los testimonios citados constituyen la espina dorsal de la explicación medieval de los demonios.

Pero ¿qué decir de todos esos pequeños genios comarcales que la Antigüedad clásica denomina faunos, silvanos, sátiros, etc., y que la Edad Media denomina lutins, enanos, íncubos y súcubos...? Las interpretaciones de un Lactancio y de un san Agustín se amalgaman con una creencia que documenta Marciano Capella (siglo V):

> «Los lugares inaccesibles a los hombres están poblados por una multitud de criaturas *antiquísimas* [soy yo quien subraya] que habitan las selvas, los bosques, los santuarios silvestres, los lagos, las fuentes y los ríos. Los llaman panes, faunas, *fontes*, sátiros, silvanos, ninfas, *fatui* o *fantuae*, o incluso *fanae*» (*De nuptiis Philologiae et Mercurii* II, 34).

En el siglo VI, Martín, obispo de Braga (Portugal), habla de los ángeles expulsados del cielo con Lucifer, y afirma:

> «Son numerosos los que habitan en el mar, en los ríos, los manantiales o las selvas; los hombres ignorantes los honran como dioses y les ofrecen sacrificios. En el mar, invocan a Neptuno, en los ríos, a las lamias, en los manantiales, a las ninfas, y en las selvas, a las dianas, que no son otra cosa que demonios y espíritus malignos que abruman a los hombres sin fe que no saben defenderse con la señal de la cruz [4].»

En el siglo XII, Hugucio de Pisa escribe lo siguiente en sus *Magnae derivationes*:

> «Muchos demonios expulsados del cielo residen en el mar, los ríos, los manantiales o los bosques; los hombres ignorantes los denominan casi dio-

[3] Cf. la buena síntesis de M. Dando, «The Neutral Angels», *Archiv für das Studium der neueren Sprachen und Literaturen* 217 (1980), pp. 259-276.

[4] *De correctione rusticorum* 7, ed. C. P. Caspari, Christiana, 1883.

ses y les ofrecen sacrificios. En el mar los llaman Neptuno, y Lamia en los ríos, ninfas en las fuentes y Diana en las selvas [3].»

Entre el siglo VI y el XII se precisan las cosas, y la explicación propuesta es más canónica. En la lucha que opuso Lucifer a Dios, hubo un grupo de ángeles que no tomaron partido. Como su pecado era menor que el de los rebelados, Dios los precipitó a la tierra y no al infierno. Esta leyenda está esbozada en el *Viaje de san Brandán*, aparece al otro lado del Rin en el *Parzival* de Wolfram de Eschenbach, en el *Cantar de Esclarmunda* francés y en el *Legendario meridional* inglés (hacia 1280-1290). La encontramos incluso en el *Registro* del inquisidor Jacques Fournier, encargado de extirpar la herejía cátara en el siglo XIV [4].

¿Qué se hizo entonces de los ángeles precipitados a la tierra? Se convirtieron en espíritus que se ocultan en la naturaleza salvaje y virgen. Demos el testimonio de uno de ellos, recogido por Gerardo de Barri en su *Itinerario de Cambria* a finales del siglo XII:

> Un desconocido entra al servicio del arzobispo de Dacia y le confía un día: «Antes de que Cristo se hiciese carne, los demonios tenían un gran poder sobre el género humano, pero, a Su llegada, su poder quedó reducido de manera tan considerable que, ante Su faz, se escaparon un poco por todas partes y desaparecieron. Unos se arrojaron al mar, otros se metieron en las oquedades de los árboles y las grietas de las piedras, y yo me metí en una fuente [5].»

Gualterio Map (1135-1209) refiere lo siguiente en su *De nugis curialium* y exhibe su erudición. Los ángeles rebelados fueron precipitados a la tierra, «unas veces a vastos desiertos, otras a lugares habitados, según su culpa». Engañados por el diablo, nuestros antepasados creyeron que eran semidioses (*semideos aut semideas*) y, en función de su residencia, «los llamaban montícolas, silvanos, dríades, oréades, faunos, sátiros y náyades» (IV, 6). El comienzo de esta enumeración sin duda está tomado de Ovidio (*Metamorfosis* I, 190 ss.), pero los términos recubren aquí realidades loca-

[3] Citado por Ph. Walter, *La Mémoire du temps*, *op. cit.*, *supra*, p. 494.

[4] Cf. C. Lecouteux, «L'Arrière-plan des sites aventureux dans le roman médiéval», *Etudes germaniques* 46 (1991), pp. 293-304.

[5] *Itinerarium Kambriae* I, 12, *op. cit. supra*. Cf. Claude Lecouteux/P. Marcq, *Les Esprits et les Morts: croyances médiévales*, *op. cit.*, p. 45 ss. La comparación con las tradiciones paganas permite entrever un arquetipo mítico. En Lituania, Giraitis vela por los bosques; Upinis, por los ríos; Ezerinis, por los lagos, y los Laukasargai, por los campos...

les, al menos en parte. Gervasio de Tilbury (1152-1218) dice de los espíritus denominados duendes «Entran en las piedras y la madera» (*Otia imperialia* I, 18).

Un texto alemán del siglo XIII titulado *Magnificat* tiene el mérito de utilizar las denominaciones populares de los demonios en función de su hábitat:

> «Dios precipitó a los demonios sobre la tierra. Están por todas partes. En el agua y las montañas residen los *nicker* y los enanos, en las selvas y terrenos pantanosos Dios ha puesto también pequeños velludos (?), son los elfos, los *thursos* y los *wichte*, que no valen nada en absoluto [6].»

Los *nicker* son los nixos o los ondinos, los *thursos* son gigantes, y *wichte* es un término genérico que designa a individuos cuyo nombre no se quiere o no se osa pronunciar. Constatamos, pues, que, a los términos latinos *Lamia*, *Neptunus*, *gigas*, *spiritus*, etc., corresponden genios de las tradiciones populares, seres de la mitología menor.

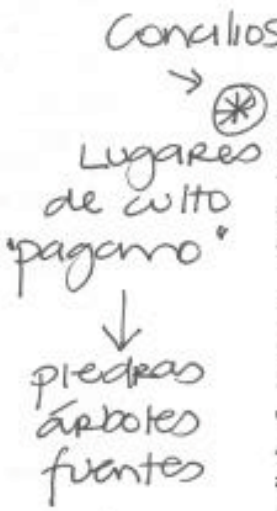
Así pues, no habría que limitarse a la interpretación clerical, que caracteriza toda la Edad Media. Desde hace unos quince años, en diversos estudios, he levantado una esquina del velo que oculta a los genios y he mostrado numerosas veces que los vocablos latinos resultan engañosos, pues traducen aproximadamente los nombres de espíritus autóctonos, que deben mucho a las tradiciones de la Antigüedad clásica y de la *interpraetatio christiana*. Este punto es muy importante y ha suscitado mil dificultades a quien quiere comprender lo que ocultan los términos latinos. Basta remitir al pasaje antes citado de Saxo Gramático, donde «gigantes» (*gigantes*) recubre ciertamente a los tursos, personajes mitológicos como los presentan las *Eddas*, o tal vez trolls, que la Iglesia convirtió en demonios, como demuestra la locución: *¡Troll hafa Pik!*, es decir: «¡Que se te lleve el diablo!».

Así pues, es en los lugares desolados y apartados donde moran la mayoría de los demonios, y la leyenda del origen de los hunos está construida a partir de este motivo. Según Jordanes, el escritor de los godos, el rey Filimer expulsó a unas brujas llamadas *haliurunnae* hasta los desiertos; allí se unieron con demonios que vivían en el lugar y originaron a los hunos. Esta leyenda fue muy popular y se encuentra un poco por todas partes en la literatura erudita y la historiografía. En Francia, Lamberto de Saint-Omer, por ejemplo, se hizo eco de ella en su *Liber floridus*.

[6] Cf. Claude Lecouteux, «Zwerge und Verwandte», *Euphorion* 75 (1981), pp. 366-378, aquí p. 369.

IV

VESTIGIOS DE CULTO



Las actas de los concilios y de los sínodos, las vidas de santos, las homilías y los sermones de la alta Edad Media están todos de acuerdo en un punto: la cristianización de los paganos es muy imperfecta y no ha hecho desaparecer prácticas diabólicas, sacrílegas y sumamente condenables [1]. Ahora bien, entre éstas, el culto rendido a lugares o en ciertos lugares ocupa un espacio considerable, y dichos lugares son siempre los mismos, cosa que llama la atención.

Hacia 563, Gregorio de Tours critica el laxismo de los sacerdotes que toleran la persistencia de un culto a las piedras, los árboles y las fuentes, «lugares predilectos de los paganos». La *Epistola canonica*, que se hace remontar al siglo VI, habla de «esos hombres que en su desatino rinden un culto sacrílego a las fuentes y los árboles», cosa que prohibió el sínodo de Agde en 506, mientras que los penitenciales fijan una penitencia de tres años a pan y agua para aquellos que propician los citados lugares. Cesario de Arlés (470-542) [2] se enfrenta a su grey, que se niega a abandonar las prácticas ancestrales y que no quiere cortar y quemar los árboles sagrados, ni dejar de hacer votos a manantiales y fuentes, ni de asistir a santuarios que se reconstruyen cada vez que los destruyen. «Nadie debe rendir culto a los árboles» es una orden que incansablemente repite Cesario. «Si seguís viendo

---

[1] Los textos citados se encontrarán en este desarrollo, y sus referencias, en: D. Harmening, *Superstitio*, Berlin, 1979; W. Boudriot, *Die altgermanische Religion in der amtlichen kirchlichen Literatur des Abendlandes vom 5. bis zum 11. Jahrhundert*, Bonn, 1928.

[2] Césaire d'Arles, *Sermons au Peuple*, ed. y trad. Marie-José Delage, 2 vol., Paris, 1971-78 (*Sources chrétiennes* 175 & 243), cf. Sermo 1,12; 13,5; 14,4; 54,5-6.

a gente que rinde culto a árboles o fuentes [...] –dice en otro lugar– hacedles reproches muy severos, pues todo aquel que ha cometido este pecado pierde el sacramento de bautismo.» Infatigable, vuelve a la carga: «Os exhorto de nuevo a destruir todos los santuarios paganos, allí donde los encontréis; no recéis junto a las fuentes [...]. Si alguien sabe que cerca de su casa hay altares o un santuario pagano, o árboles a los que se rinde culto pagano, que se aplique a derribarlos, a hacerlos pedazos o a cortarlos de raíz». Sería fácil reproducir aquí mil ejemplos que dicen lo mismo y que emanan de autores de todo el Occidente medieval.

Hacia el año 658, el sínodo de Nantes habla de los árboles sagrados e indica que la gente no se atreve a cortar de ellos una rama o un vástago, y que, engañados por el diablo, «veneran las piedras que hay en los lugares en ruinas y en los bosques». Un sermón carolingio cita «los árboles sagrados de Júpiter o Mercurio», nombres estos últimos que por supuesto ocultan divinidades que guardan sólo una relación muy lejana con los dioses romanos cuyo nombre llevan. Pero la interpretación romana y cristiana es omnipresente y oculta las tradiciones indígenas. La *Homilía sobre los sacrilegios* (siglo VIII) nos informa de que los cristianos observan las Neptunalia (23 de julio) cerca de las fuentes, los ríos y el mar. La lista de lugares la completa la *Vida de san Eloy*, redactada en el siglo VI por Audoeno, que añade los hitos, los límites y las encrucijadas, donde se encienden cirios y donde se hacen ofrendas, cosa que señala ya Pirmino de Reichenau en un elocuente pasaje:

> «No adoréis a los ídolos, las piedras, los árboles, los lugares retirados, las fuentes o las encrucijadas de los caminos. No os remitáis a los hechizadores, los brujos, los arúspices, los adivinos, los magos y los echadores de suertes. No creáis en el significado mágico de los estornudos, ni en las supersticiones referentes a los pajaritos, ni en los maleficios diabólicos. ¿Qué es, sino culto demoníaco, celebrar las Vulcanales y las calendas, trenzar laureles, estar atento a las posturas del pie, extender la mano sobre los troncos de los árboles, echar vino y pan a las fuentes [...]. No colguéis en las encrucijadas de caminos ni en los árboles reproducciones de los miembros humanos hechos en madera [...]. Ningún cristiano entonará canciones en la iglesia, en casa ni en la encrucijada de caminos [1]...» (*Liber scarapsus*).

[1] Pirmino de Reichenau, *Dicta de singulis libris canonicis seu Liber scarapsus*, cap. 22, ed. G. Jecker, en *Die Heimat des heiligen Pirmin, des Apostels der Alamanen*, Münster, 1927.

El sínodo de Szabolcs (Hungría), en 1092, cita sacrificios a los pozos, y el tratado sobre el *Motivo de catequizar a los campesinos*, redactado hacia el año 800 en el marco de la evangelización de los paganos, habla dos veces de sacrificios dirigidos a los lugares alejados (*ad angulos*). Sabemos también que estas ceremonias iban acompañadas de comidas sacrificiales. La *Homilía sobre los sacrilegios* cita sacrificios de animales, cuya carne se consumía a continuación; se celebraban «sobre antiguos altares y en los bosques sagrados»; y el *Capitular de las provincias* sajonas prohíbe estos banquetes celebrados «en honor de los demonios».

Lo que sobre todo no habría que creer es que adoren el objeto –fuente, árbol, piedra, etc.–, error demasiado a menudo cometido. No, se dirigen a la fuerza que lo habita, al *numen*, al genio, al demonio. El concilio de Agde nos dice expresamente que los hombres creen que reside en ellos un ser numinoso.

Tampoco habría que caer en otro error que se repite con bastante regularidad. Muchos estudiosos han considerado que el testimonio de la literatura eclesiástica no era válido, pues atribuía a los pueblos del Occidente medieval un paganismo romano y, además, el contenido de los sermones y de las penitenciales, de las actas de los concilios y de los sínodos, no reflejaba en modo alguno la realidad porque posiblemente se trataba de una tradición cerrada sobre sí misma, que no hacía más que repetir indefinidamente las mismas cosas y que cada texto recopiaba a otro y era a su vez la fuente en la que se abrevaban los clérigos que vivían en otras latitudes.

Esto es exacto en parte, pero, si confrontamos estas tradiciones con los testimonios de las literaturas en lengua vulgar –cosa que demasiado a menudo olvidan hacer los historiadores, que los descartan con el pretexto de que no son más que invenciones novelescas–, descubrimos que los escritos catequéticos, como la literatura narrativa, son un espejo –verdad es que más o menos deformante– de la realidad. Ningún clérigo ni ningún escritor se aparta demasiado de la realidad, que nutre los escritos como lo hace hoy, porque nunca inventamos lo que ignoramos. Con mucha razón, Philippe Walter, comentando un pasaje del *Liber scarapsus* de Pirmino de Reichenau, antes citado, ha destacado este punto:

> «La realidad coetánea se expresa aquí bajo el velo de una cultura antigua que contribuye a difuminar algunos rasgos específicos para disolverlos en un fantasma obsesivo del paganismo universal. Pero ni que decir tiene

que algunas prácticas aquí condenadas debieron de ser realmente observadas por el abad. Así pues, en la lectura de un texto como este, hay que estar avisado de que hay una pantalla de cultura humanista y un tópico del anatema que siempre pueden interponerse entre las posibles cosas vistas y el observador que no busca en modo alguno la relativa objetividad del etnólogo moderno [4].»

Puesto que las vidas de santos exaltan, entre otras cosas, las victorias del cristianismo sobre el paganismo, proporcionan un complemento de información [5]. Los árboles sagrados caen bajo el hacha de los hombres de Dios. Sulpicio Severo, obispo de Bourges (584-591), refiere que san Martín mandó cortar un pino, o un peral, que había cerca de un santuario, «porque estaba dedicado al demonio». San Barbate, muerto en 682, que vivía en Bénévent durante los reinados de los reyes Grimualdo y Romualdo, derriba el árbol sagrado del que los lombardos suspendían la piel de los animales muertos, carne, etc. San Amador, muerto en el año 418, obispo de Auxerre, desenraíza un pino de cuyas ramas el futuro san Germán suspendía la cabeza de los animales salvajes que había abatido en la caza. En el año 725, san Bonifacio derriba el roble sagrado que los Hesios adoraban en Geismar, y en el 772 Carlomagno destruye el Irminsul sajón. Hacia 1070, un escolio de la *Historia de los obispos de la Iglesia de Hamburgo*, de Adán de Brema, dice, acerca del santuario pagano de Uppsal: «Cerca del templo hay un árbol siempre verde, inmenso. A sus pies fluye una fuente en la que los paganos tienen costumbre de depositar sus víctimas, que son ahogadas si son seres humanos. Si los ahogados no suben a la superficie, eso significa que el sacrificio es aceptado [6]».

Las aguas poseen también sus celadores. En el siglo VI, Gregorio de Tours describe el culto de que es objeto el lago de Saint-Andéol, en el Macizo Central:

«En cierta época, una multitud de personas, en el campo, hacía como libaciones a este lago. Arrojaban a él piezas de ropa blanca o de paño que servían de vestido a los hombres, y algunos echaban vellocinos de lana; la mayoría echaban quesos, panales de cera y pan, y cada cual, según lo rico que fuese, echaba objetos que sería prolijo enumerar. Llegaban con carros, llevando cosas para comer y beber, abatían animales y estaban tres días entregados al banquete. Al cuarto día, en el momento de partir, los asaltaba una tormenta, acompañada de inmensos rayos y truenos, y caía del cielo una lluvia tan intensa y un granizo tan violento que cualquiera de los asistentes apenas creía posible salir con vida. Aquello se producía cada año, y el pueblo irreflexivo estaba lleno de superstición [7].» (*De gloria confessorum* II, 6).

Los ejemplos son legión, e incluso podemos encontrarlos hasta una época reciente –en el siglo XIX todavía echaban monedas al lago de Saint-Andéol–, aunque estén muy cristianizados. Así pues, ¿qué buscaban obtener los paganos con sus sacrificios y sus votos? En el lago de Saint-Andéol es la lluvia, y en otras partes es la curación, como dice claramente un capitular carolingio. Si bien los textos son en general muy discretos, es relativamente fácil ver que prevalecen las consideraciones referentes a la alimentación y la salud. Esperan, pues, tener suficiente agua para los cultivos, y sol para que crezcan; desean que no falte la caza. Esperan neutralidad o benevolencia de los genios locales para que los dejen en paz, es decir, que no manden ninguna enfermedad por mediación de sus flechas invisibles, y que no ataquen al ganado.

Tomemos el *Libro de la colonización de Islandia*, una de cuyas redacciones se debe a Sturla Thordarson (1214-1284), pues nos presenta un paganismo todavía bien vivo, y sus informaciones coinciden con las de la literatura clerical [8]. Vemos a Thórir Snepill, habitante de Lundr: «Rendía culto a un bosquecillo de árboles» (S 237). Vemos a Eyvind, colonizador del Flateyardal: «Rendía culto a las Piedras de Gunnr» (S 241). Thorstein el de la Nariz roja rinde culto a la cascada junto a la que habita (S. 255). La noche en que murió, todos sus corderos cayeron en la cascada. En la *Saga de san Olaf* [9], aparece un monstruo mitad mujer, mitad ballena: «Los indígenas le dirigían sacrificios y la tenían por buena protectora del país».

[4] Ph. Walter, *La Mémoire du temps, op. cit., supra*, p. 285.
[5] Cf. C. Clemen, *Fontes historiae religionis Germanicae*, Berlin, 1928 (Fontes Hist. Relig. III).
[6] Adán de Brema, *Gesta Hammaburgensis Ecclesiae pontificum* IV, 26.
[7] Citado por Ph. Walter, *Canicule. Essai de mythologie sur Yvain de Chrétien de Troyes*, Paris, 1988, p. 132.
[8] *Landnámabók*, ed. J. Benediktsson, 2 vol., Reykiavík, 1968 (Islenzk Fornrit I 1-2). R. Boyer, *Le Livre de la colonisation de l'Islande*, Paris, 1973 (traducción de los pasajes más importantes). Empleo las abreviaturas siguientes para las dos redacciones: H = *Hauksbók*; S = *Sturlubók*.
[9] *Olafs saga hins Helga*, cap. 15, ed. y trad. alemana de Anne Heinrichs et alii, Heidelberg, 1982.

Las leyes cristianas (*Kristenret*) del Gulathing, en Noruega, reprochan a los paganos el «creer en genios del lugar (*landvaettir*), ya sea en los bosquecillos de árboles o en los túmulos o en las cascadas», observación de importancia excepcional, pues se nos dice aquí que el culto no se dirige a los grandes dioses del panteón germánico, sino a las fuerzas numinosas próximas al hombre y que por lo tanto tienen gran importancia para su vida cotidiana. Las *Leyes de los gutos* (*Gutalagen*) critican a quienes hacen votos a los bosquecillos, a los *tumuli*, a los ídolos y a los lugares rodeados por una cerca (*loca palis circumsepta*), y nos proporcionan dos locuciones interesantes: *trúa á hult, trúa á hauga*, «creer en las colinas, creer en los túmulos». Recordemos también las palabras de Tácito:

> «Los germanos consagran bosques sagrados y boscajes, y denominan con el nombre de dioses a ese misterio que ven tan sólo gracias a su veneración. Allí conservan las imágenes y los estandartes que llevan en la batalla.» (*Germania* IX y VII).

En la *Farsalia*, Lucano describe así un bosque sagrado cerca de Marsella asediada por César (III, 399 ss.):

> «Había allí un bosque sagrado que, desde edad muy remota, nunca había sido profanado. Rodeaba con sus ramas estrelazadas un espacio tenebroso y sombras heladas, impenetrables para el sol [...] Si hemos de creer a la Antigüedad admiradora de los seres celestes, las aves temían posarse en las ramas de estos árboles, y los animales salvajes, el acostarse en las guaridas; el viento nunca cae allí sobre sus oquedales, ni tampoco el rayo que surge de las oscuras nubes. Esos árboles, que no presentan su follaje a ninguna brisa, inspiran un horror muy particular. Cae agua abundante de las negras fuentes, y las tétricas estatuas de los dioses carecen de arte y se yerguen, informes, sobre los troncos cortados...»

Lo mismo encontramos en Adán de Brema (I, 7), que añade: «Veneran los árboles frondosos y las fuentes». Un poco más adelante, dice que los paganos «todavía hoy nos prohíben el acceso a sus bosques sagrados y sus fuentes, pues pretenden que la presencia de los cristianos los mancillaría» (IV, 18). Hacia 1220, Oliverus Scholerus indica que los prutenios adoran a las ninfas de los bosques y de los ríos y, a mediados del siglo XV, Jerónimo de Praga precisa que «veneran los bosques consagrados a los demonios» y sobre todo los robles muy viejos. *La Saga de Hervör y*

del Rey Heidrek (*Hervarar saga ok Heiðreks konungs*) menciona la existencia de un árbol de sacrificios. La *Vida de san Wilibrordo* indica que, en la isla en la que los frisones adoraban a Fo(r)site, «nadie osaba tocar nada, ni siquiera sacar agua de la fuente que allí borbollaba, salvo callando». Entre los celtas, el tejo de Ross, el roble de Mughna y el fresno de Uisnedr documentan las mismas creencias [10], y en Francia, todavía no hace mucho, iban en procesión al roble de san Quirino. Recordemos también que Juana de Arco fue acusada de haber acudido con frecuencia a un viejo roble bajo cuyas ramas había una fuente, y que recibía el nombre de Roble del Destino, o también Roble de las Hadas de Bourlemont [11]...

[10] Cf. Chr. J. Guyonvarc'h, Françoise Le Roux, *Les Druides*, Rennes, 1986, p. 228 ss.

[11] Cf. J. Fraikin, «L'Arbre des Fées, le Bois Chenu et la Prophétie de Merlin», *Mythologie française* 147-149 (1987), pp. 37-46.

V

LOS GENIOS COMARCALES

Prosigamos nuestra exploración y permanezcamos en el Norte escandinavo. Varios textos confirman la opinión que ya hemos encontrado en la cuenca mediterránea, al otro lado del canal de la Mancha y en Alemania. Son importantes porque no pueden clasificarse entre las maravillas o fantasías que pululan en la Edad Media. Uno de los más antiguos testimonios, el de Ari Thórgilsson, llamado el Sabio (1067-1148), a quien debemos el *Libro de la colonización de Islandia*, cita las leyes de Ulfljót, que dicen esto:

Espíritus tutelares

«No había que tener ningún barco con imagen de proa en el mar; si alguien tenía uno, había que quitar la imagen de proa antes de llegar a avistar un país, y no singlar hacia él con imágenes de proa con la boca abierta o con muecas, o se corría el peligro de asustar a los espíritus tutelares de aquel país [1].»

Lo mismo dice el *Libro de la colonización de Islandia* (H 268), y hay otros textos –la *Saga de Thord el Rojo (Þórðar saga hreðu)*, el *Dicho de Thorstein el del Pie de Buey (Þorsteins Þáttr uxafóts)*– que corroboran este testimonio claro y preciso: cada país posee sus genios. Cuando Egill combate a Eric el del Hacha ensangrentada, se entrega a una operación mágica destinada a quitarle la protección de los genios comarcales:

«Egill se hizo con un poste de avellano y se fue a un promontorio rocoso que se doblaba hacia tierra; tomó entonces una cabeza de caballo y la empa-

[1] Cf. *Landnámabók*, *Hauksbók* 268.

ló en la estaca. Recitó luego la fórmula *(formáli)* y dijo: "Erijo aquí un poste de infamia *(níðstöng)* y vuelvo este *níd* contra los espíritus tutelares *(landvaettir)* que habitan este país, para que todos se extravíen, que ninguno deje de estarlo hasta que hayan expulsado del país al rey Erico y la reina Gunilda". Clavó luego la estaca en dirección al interior del país y grabó unas runas en el poste, y recitaron la fórmula *(formáli)* todos juntos [2]."

La operación tuvo éxito y pronto el rey Erico y su esposa se ven obligados a abandonar el país...

Cuando Haroldo Gormsson, rey de Dinamarca, desea apoderarse de Islandia, se dirige a un mago que tiene el poder de desdoblarse y mandar lejos a su otro yo *(alter ego)* para que lo informe de la situación de la isla. Snorri Sturluson, que nos lo cuenta en la *Saga de Olaf Tryggvason,* escribe:

«Aquel hombre fue allí en forma de ballena. Cuando llegó a aquel país, tiró por el oeste hacia el norte del país. Vio que todas las montañas y colinas estaban llenas de genios comarcales *(landvaettir),* grandes unos, pequeños los otros. Cuando llegó frente al Vapnafjörd, entró en el fiordo, con intención de subir a tierra. Bajó entonces por el valle un enorme dragón seguido de gran cantidad de serpientes, sapos y víboras que le escupieron veneno. Huyó y se dirigió hacia el oeste del país, hasta llegar ante el Eyjafjörd. Remontó este fiordo. Le salió al encuentro un pájaro tan gigantesco que sus alas tocaban las montañas por cada lado, e iba acompañado de gran cantidad de otros pájaros, grandes y pequeños. Marchó de allí, se fue al oeste del país, y luego hacia el sur, al Breidafjörd, donde se dirigió al fondo del fiordo. Le salió entonces al encuentro un enorme toro, que acudió chapoteando mar adentro y poniéndose a bramar horriblemente. Lo seguían gran cantidad de *landvaettir.* Se fue de allí, pasó al sur de Reykjanes y quiso subir al Vikarsskeid. Allí le salió al encuentro un gigante de las montañas que tenía en la mano un bastón de hierro y cuya cabeza llegaba más arriba de las cumbres; lo acompañaban muchos otros gigantes (cap. 33) [3]."

[2] Citado por R. Boyer, *Le Monde du Double. La magie chez les anciens Scandinaves,* Paris, 1986, p. 168. Trad. completa de R. Boyer, *La Saga d'Egill fils de Grim le Chauve,* en *Sagas islandaises,* Paris, 1987 (Bibl. de la Pléiade 338), cap. 57.

[3] *Heimskringla,* cap. 33, ed. B. Adalbjarnarson, 2 vol., Reykjavík, 1945-51 (*Islenzk Fornrit* 26 y 28).

Para quien está familiarizado con las tradiciones nórdicas, es manifiesto que la isla está poblada de genios comarcales *(landvaettir)* que pueden adoptar forma animal, detalle abundantemente ilustrado aquí y capital para la comprensión de las tradiciones y creencias populares más recientes, en las que muy a menudo el genio local es zoomorfo. Este es el caso, por ejemplo, del *Vatnahestur* islandés, el Caballo de las Aguas, genio encargado de los lagos. Pero esta visión de las cosas se encuentra también bajo otros cielos, y el *Kelpie* escocés es el equivalente exacto del *Vatnahestur.*

La pluralidad de formas que adoptan los genios comarcales muestra que se trata ante todo de fuerzas naturales, de *numens,* que pueden encarnarse en cualquier criatura e incluso en cualquier objeto, habitarlo o poseerlo. Cuando dicha fuerza quiere manifestarse a los hombres, parece estar obligada a adoptar el aspecto de un ser conocido localmente, pero su comportamiento o su color indica claramente que se trata de una criatura sobrenatural. Además, es propia del paganismo de tiempos antiguos: en el *Dicho de Thidrand y Thórhall (Þiðranda Þáttr ok Þórhalls),* poco antes de la adopción del cristianismo por parte de los islandeses, el adivino de Thórhall tiene una visión: «[...] vio cuántos túmulos se abrían y de ellos partían todos los que allí vivían, grandes y pequeños», sobrentendiéndose genios comarcales *(landvaettir)* [4]...

Tomemos otro ejemplo que muestra admirablemente que los genios del lugar son proteiformes. En sus *Gestas de los daneses,* Saxo Gramático narra el viaje de Thurkillo al otro mundo, representado aquí por el territorio de Gudmundo y de Gerrutho. Durante la navegación, llegan a escasear los víveres, pero enseguida avistan una tierra, llena de bóvidos, y Thurkillo previene a sus compañeros, cuando saltan a la orilla, que es preciso que no maten más animales de los necesarios, para no irritar a las divinidades locales *(dei loci praeses),* que no los dejarían volver a partir. No tienen en cuenta su consejo, aparecen «espíritus» en diversas formas y retienen las embarcaciones, y los viajeros se ven obligados a sacrificar a un hombre por nave antes de poder seguir adelante [5].

[4] *Flateyjarbók* 1, 420 ss.

[5] *Gesta Danorum* 286-287, *op. cit., supra.*

Hombre y mujer salvajes.
Voyages de Mandeville, *Basilea, Bernhard Richel, 1480-1481.*

VI

EL INTRÍNGULIS DE LA IDOLATRÍA

Hoy resulta muy difícil saber qué representan los ídolos de que hablan algunos textos, tanto germánicos como románicos y célticos, e incluso si los hubo en todas partes. El Irminsul sajón, representación del árbol cósmico, Yggdrasill en la mitología escandinava, puede dejarse de lado, pues no entra propiamente hablando en la categoría de los ídolos, puesto que es ante todo un *axis mundi*. Sin duda ocurre lo mismo con numerosos árboles sagrados relacionados con este símbolo, aunque los evangelizadores pretendan que están consagrados a un gran dios: los testimonios son poco dignos de confianza en este punto, y el hecho de que nunca se dé el nombre del «gran dios» en cuestión sugiere que se veneraba otra cosa. Igualmente difícil es saber si los ídolos representan dioses o genios comarcales. ¿Qué significaban realmente las doce piedras satélites del ídolo femenino irlandés Cromm Cruaich, que forman un cromlech y se alzan en el Campo de la Adoración? El ídolo central, Cromm Cruaich, «daba, en cada provincia, la fuerza y la paz [...]. Los valientes Goideles la adoraban: le pedían buen tiempo [...]. Para ella, sin gloria, mataban a sus hijos primogénitos [...]. Era trigo y leche lo que le pedían a cambio de sus hijos[1].»

No es imposible, desde luego, que se hayan asociado genios comarcales y dioses, o eso al menos es lo que sugiere la epigrafía que nos ha conservado *exvotos* donde se da el caso. Una inscripción encontrada en Maguncia y fechada del año 211 de nuestra era va dirigida a las «diosas Aufaniae y a las protectoras del

PROTECTORES del lugar

[1] D'Arbois de Jubainville, *Le Cycle mythologique..., op. cit., supra*, T. II, p. 107 ss.

lugar» (*et tutelae loci*, CIL 13, 6665) [2]. Otra, del siglo II, está dedicada «al gran Júpiter y al genio del lugar» (*et genio loci*; CIL 13, 7789). El preciso y puntilloso estudio de Siegfried Gutenbrunner sobre las inscripciones encontradas al otro lado del Rin ha probado que muchos dioses o diosas estaban indisolublemente unidos a un lugar, o sea que eran genios locales en el origen [3]. Las diosas Ahueccaniae, Aveha y Helliseva fueron sin duda las de las fuentes, las matronas Textumeihae y Mediotoutehae son las protectoras del Pagus Textumis y del Pagus Mediotoutus; Nemetocenna, en la Galia belga, es un nombre de matrona derivado de *nemeton*, «bosque sagrado».

Hay una pista que habla en favor de una amalgama entre dioses y genios locales, la del vocabulario empleado por los clérigos. Regino de Prüm, muerto en 915, dice que los árboles están consagrados «a los demonios», *daemonibus*, dativo plural, lo cual remite a una entidad indiferenciada. La *Homilía sobre los sacrilegios* cita a gentes que introducen en su casa algún objeto de hierro «porque temen a los demonios», otro plural generalizador. El penitencial estirio que Burcardo de Worms recoge en su *Decreto* hacia 1010 evoca a las personas que no se atreven a salir de casa antes del canto del gallo «porque los espíritus inmundos tienen entonces más poder que después para dañar. Es claro que «demonio» y «espíritu inmundo» no pueden designar a dioses. Estos vocablos incluyen a los genios y los espíritus diabolizados; están ligados a lugares –árboles, casas...– y la noche les pertenece, les procura la libertad de ir a donde quieran, mientras que el día los fija.

En realidad, esta restricción se debe al hecho de que son opuestos a Dios, luz, o sea que tienen que ver con el diablo, las tinieblas; y por lo tanto debe ponerse en tela de juicio porque, fuera de los enanos, que a veces petrifica la luz del día, cabe preguntarse si la oposición claridad/oscuridad no se deberá al cristianismo. Martín de Braga dice expresamente que los neptunos del mar, las lamias de los ríos, las ninfas de las fuentes y las dianas de los bosques «son demonios y espíritus malignos» (*maligni daemones et spiritus*). Una precisión suplementaria nos la da Burcardo de Worms: a estos genios que viven en las

genios de las casas

[2] El *Corpus inscriptionum latinorum* (= CIL), Berlin, 1863 ss. se cita por volumen y número de referencia.

[3] S. Gutenbrunner, *Die germanischen Götternamen der antiken Inschriften*, Halle, 1936 (Rhein. Beiträge und Hülfsbücher z. germ. Philologie und Volkskunde 24).

casas, y a los que da los nombres romanos de sátiros y velludos, se les hacen ofrendas para que aporten prosperidad y riqueza [4].

No estoy seguro de que haya que tomar al pie de la letra las órdenes de los clérigos como: «No debes adorar a los ídolos», pues es una manera de decir: «No seas idólatra», es decir, «no practiques ningún culto pagano». A favor de esta interpretación hay un pasaje de Pirmino de Reichenau: «No debes adorar a los *ídolos* –subrayo el término que de hecho significa "falsos dioses"– ni en las piedras, los árboles, los rincones y las fuentes». Comparemos estas palabras con las de un penitencial: «Si vas a estos lugares [...], a saber, a las fuentes, a las piedras, a los árboles o a las encrucijadas...». De todo ello se desprende que hay que rechazar la noción de ídolo, que es fruto de la interpretación cristiana, y ello tanto más cuanto que sabemos, al menos en lo que respecta a los pueblos germánicos, que los paganos no representaban a sus dioses. Lo que veneran son las fuerzas numinosas del lugar, y dice un penitencial que estas prácticas ¡se llevan a cabo *pro veneratione loci!* Ya Plinio el Viejo escribía:

NO ídolos ≠ MURRAY el dios cornudo

> «Los árboles fueron los primeros templos de las divinidades y, según un culto antiguo, los habitantes de las zonas rurales consagran todavía a los dioses lo más notable de su región.» (*Hist. nat.* XII, 1).

Señalaremos una vez más el empleo del plural que relativiza singularmente el término «dioses». Según Tácito, «parece que los germanos creían que era degradar la majestad de los seres celestiales el encerrarlos entre murallas y el representarlos en cualquier forma de rostro humano; consagran bosques sagrados y boscajes» (*Germania* IX).

Existen numerosos paralelos en la Antigüedad clásica. Los pelasgos adoraban a las fuerzas numinosas en el bosque de Dodona. En Grecia, numerosos templos tenían su bosque sagrado y, nos dice Eliano, se condenaba a muerte a quien cortase el más pequeño árbol. Los romanos tenían su serbal sagrado al pie del Palatino, rodeado de un muro. No lejos de Roma, los laurentinos adoraban un olivo silvestre al que Virgilio da un nombre revelador: «Fauno de los laurentinos». Catón el viejo nos informa de que, antes de cortar árboles, había que hacer un sacrificio y decir una oración que empezaba con: «Si eres dios o diosa...». Pensamos de inmediato en los versos de Ronsard:

[4] Cf. C. Lecouteux/Ph. Marcq, *Les Esprits et les Morts*, *op. cit.*, *supra*, p. 15.

«Escucha leñador, detén un momento el brazo;
No son árboles lo que tú echas abajo;
¿No ves la sangre que gotea a fuerza
De las ninfas que vivían bajo su corteza?
Sacrílego asesino, si ahorcan a un ladrón
Por robar un botín de muy poco valor,
¿Cuántos fuegos, hierros, muertes y miserias
Mereces tú, malvado, por matar a nuestras diosas?»

La indeterminación de la fórmula que refiere Catón prueba que va dirigida a una fuerza sobrenatural, a una entidad todavía innominada. Según Thietmar de Merseburg, el templo pagano de Riedegost estaba rodeado por un «bosque grande, intacto y venerable». Hacia 1008, Wigberto destruyó el santuario de Zutibure (*Svetibor* = bosque sagrado) y edificó una iglesia en aquel lugar. Beda el Venerable narra que Coifi, sacerdote pagano del rey Eadvine de Northumbria, destruyó el santuario local: «Ordenó a sus compañeros destruir el templo y todos sus setos» (*destruere fanum cum omnibus septis*). Este lugar tomó luego el nombre de Godmundingham, «Morada de los Protegidos por Dios» [1].

Se objetará que existen testimonios que van en contra de mi hipótesis al afirmar que el término «ídolo» oculta de hecho a un *numen* local que no forzosamente está representado. Pues bien, detengámonos un poco en ello. Según Gregorio de Tours, Clotilde dijo a Clodoveo: «Nada son los dioses a los que rendís culto [...]. Están esculpidos en piedra, madera o un metal cualquiera». Esta observación general no prueba nada, pues procede directamente del tercer mandamiento: «No haréis imágenes talladas, ni ninguna figura... No las adoraréis y no les daréis culto» (Deuteronomio V, 6 ss.), y Clotilde pronuncia las citadas palabras para tratar de convertir a su esposo. No se poseen estatuas de divinidades anteriores a la época romana, y las primeras representaciones son de factura extranjera.

Se admite actualmente que los «ídolos» autóctonos se hicieron sin duda por imitación. A los germanos les repugnaba representar a sus dioses, cosa que se mantuvo largo tiempo, y las imágenes de las fuerzas superiores eran un árbol o una estaca, a veces grabados con una cabeza humana [2]. Señalaré de pasada que Irminsul, el

[1] Beda Venerabilis, *Historia ecclesiastica* II, 13. Texto en Clemen, *op. cit., supra*, p. 41.

[2] Los textos normánicos llaman a estas representaciones *trémadr*, «hombre árbol» u «hombre de madera».

árbol o pilar cósmico (*axis mundi*), se glosa en los textos latinos por *fanum* e *idolum*, «santuario» e «ídolo», lo cual, de todos modos, carece de precisión.

Más interesante es un pasaje de la *Vida de San Galo*, redactada entre 816 y 824 por Wettino [3]. Galo y Columbano llegan a Brigantia, es decir, a Bregenz, en el extremo del lago de Constanza, donde «los supersticiosos paganos veneraban tres estatuas de cobre y oro». Valfrido Strabo, muerto en 849, precisa que estas «imágenes de bronce [estaban] fijadas a los muros» de un templo. J. Grimm relaciona este pasaje con el testimonio de Zozomeno (después de 439) sobre el ídolo de Atanarico, el *armamaxa*, que los godos paseaban sobre un carro, pero señala con razón que, en Bregenz, las tres estatuas se encontraban en la capilla dedicada a santa Aurelia. L. Knappert ha mostrado, con cierta verosimilitud, que las *tres imagines* son de hecho de diosas madres [4].

Sin volver a su demostración, a la que me adhiero, señalaré que estas divinidades están directamente vinculadas a lo local, hasta tal punto que, si nos apoyamos en la epigrafía y en los trabajos, ya citados, de S. Gutenbrunner, puede verse en ellas simplemente a genios locales individualizados, *numens* provistos de un nombre y en relación con el lugar que protegen. Si no se acepta esa relación, hay que tomar entonces en cuenta el hecho de que «la adoración a las diosas madres nunca hizo desaparecer el culto a los espíritus protectores locales», como dice Knappert recogiendo los trabajos de M. de Wal. Y precisamente en las regiones en las que encontramos monumentos de las *matres* es donde ha dejado huellas la adoración a los genios comarcales. Una inscripción encontrada cerca de Xanten nos informa de que Séptimo Flavio Severo fundó un templo con árboles para las *Matres Quadruburgenses* y el *genius loci* [5]. Según otra, Cayo Tauricio Vero cumplió su voto hecho «a todos los dioses y todas las diosas, a las *deae Vapthiae* y al *genius loci*»:

In h. d. d. dis deab(us)q. omnib(us) Matribus Vapthiabus et Genio loco sacrum
C. Tauricius Verus bf. cos. pro se et suis v.s.l.m. posuit et dedi(cavit) [CIL 13, 8841].

[3] Ed. G. H. Pertz, en: *Monumenta Germaniae Historica*, SS VII, Hannover, 1829, pp. 5-31.

[4] L. Knappert, «La Vie de saint Gall et le paganisme germanique», *Revue de l'Histoire des Religions* 29 (1884), pp. 259-295.

[5] Cf. H. Reichert, *Lexikon der altgermanischen Namen* I, Viena, 1987, p. 545b (s. v. *Quadriburgi*).

En muchas otras inscripciones, se encuentra a los genios asociados a las divinidades, a las *Matrae Suleis* (CIL 6, 31171), a Silvano y a Diana (CIL 13, 8492), a los *Ambiomarc(i)ae* (CIL 13, 7789). En otros lugares, encontramos denominaciones que pueden ser de genios comarcales femeninos. Las *Alaferhuiae* reciben el nombre de «ninfa» (CIL 13, 7862), Lobbo es llamado *genius* en tablas de piedra halladas en Utrecht.

Otras divinidades parecen tener que ver con la categoría de los genios domésticos, y no con la de los genios comarcales. Este es el caso de las *Matres Aufaniae* (CIL 13, 8021), que, en un exvoto de L. Mayoro Cogitato, están asociadas a protectoras del lugar, *Tutelae loci* (CIL 13, 6665), pero tras *fania* se oculta un vocablo que significa «zona pantanosa». Algunas inscripciones remiten a elementos del paisaje: *Sulevia*, a la montaña (CIL 3, 1601 y 12, 1181), y las *Junoniae* (CIL 13, 8612), como se sabe, se convirtieron en hadas en la Edad Media, así como las *Campestres* (CIL 7, 1084). Un estudio más detallado aportaría sin duda más confirmaciones.

Es difícil, sin duda, zanjar la cuestión de modo definitivo, pues las informaciones son demasiado lacónicas y raras, pero creo que nos encontramos enfrentados a una amalgama, tanto más fácil de realizar en aquella época cuanto que los romanos primero y la Iglesia después utilizaron sus propios términos y sus propios conceptos para describir y absorber las creencias autóctonas.

Además, son imprecisas las fronteras entre las criaturas naturales, esos "geniecillos de la mitología popular, y –tan pronto como no se trata ya de divinidades mayores del paganismo– las que se ocultan tras los nombres de Júpiter (Thór, Donar), Mercurio (Odín) y Neptuno: ignoramos si hubo elevación de un genio al rango de dios o degradación de un dios al de demonio (en el sentido griego), o incluso individualización de la hipóstasis de un miembro del panteón pagano. La colusión entre diosas madres y genios comarcales tal vez sea simplemente el resultado del sincretismo de formas diferentes de una sola y misma creencia. La toponomástica nos aporta algunos elementos de apreciación de todos estos hechos.

Genios domésticos → protectores del lugar

VII

EL TESTIMONIO DE LA TOPONIMIA

Todo el mundo sabe que los paganos pusieron el nombre de sus dioses a muchos lugares, pero lo mismo hicieron los cristianos con los santos y, si estudiamos el mapa de un país de colonización reciente como Canadá, veremos cómo funciona la apropiación de lo local: poniéndolo bajo la protección de un santo.

En todo el Occidente medieval hormiguean los nombres teóforos, he aquí unos cuantos ejemplos: *Lugdunum* (Francia, Lyon), de Lug, dios céltico bien conocido; *Odensaker* (Noruega), «Campo de Odín»; *Froyle* (Inglaterra), construido con Fro/Freyr, divinidad germánica de la tercera función (fertilidad/fecundidad); *Narvik* (Noruega), «Bahía de Njörd», dios que es padre de Freyr y de Freyja... En una palabra, encontramos tantos casos como ahora encontramos lugares llamados Saint-Martin, Saint-Denis o Saint-Maixent. Gracias a la filología se han podido descifrar estos nombres y sabemos, por ejemplo, que Oslo significa «Bosque sagrado de los Ases» (*Aslundr*) y que *Lugdunum* es la «colina del dios Lug». Algunos nombres no tienen que ver ni con la geografía física ni con la alta mitología, ni con el cristianismo; tampoco están sacados de patronímicos, ni conmemoran un acontecimiento. Y ahí es donde se vuelve interesante la cosa.

Especialización obliga, he escogido como referencia los topónimos germánicos porque, vista la amplitud del examen, es impensable querer tomar en consideración todos los topónimos de la Europa occidental. ¡Sería querer llenar el tonel de las danaides! Lo que se descubre en todos estos nombres de lugar confirma lo que dicen los textos.

Al lado de nombres explícitos como *Heilighberc*, «Montaña sagrada» (documentado en 816), *Heiligbrunno*, «Fuente sagrada» (823), *Heiligenforst*, «Bosque

sagrado» (hacia 1065) o *Sacrum nemus* (siglo XI), encontramos otros, desgraciadamente poco numerosos, en los que hay un dato físico en relación con un genio o un demonio. Así, tenemos *Scratinpach* (siglo VIII) y *Scratinberge* (1120), es decir, «el arroyo, y la montaña, del *Schrat*» –el *Schrat* es una criatura asimilada a los enanos, pero comparable, guardando todas las proporciones, con el *Pleurant* («Llorante») del Jura–, *Thursinruth*, «las rozas del *Thurso* –el *Thurso* es un gigante de la mitología germánica–, Turssental (1131) y *Tursinberch* (1158), «Monte» y «Valle» del T(h)urso; *Wihtungen*, que puede traducirse por «los Enanos», dado que *wiht* es un término comodín que sirve para designar criaturas sobrenaturales cuyo nombre no se osa pronunciar. La devoción a las piedras está documentada por *Wihestaine* (siglo XII), las «Piedras sagradas» o «consagradas»; la devoción a los bosques, por *Wihinloh* (901); a los arroyos y ríos, por *Wigbeke* (1007), y las montañas, por *Wihenberc*; *wih-/wig-* significa «hacer sagrado, sacralizar». De un nombre como *Wichtlisperc* (1111) se puede inferir que la montaña en cuestión se consideraba habitada por criaturas emparentadas con los enanos, pues *wihtlîn* es sinónimo de *zwerc*.

Al otro lado del canal de la Mancha, constato los topónimos *Puclan cyrce* (946), «Iglesia de Pucel», *Pokin Tuna* (1201), «Cercado de Puck», y *Pokerich* (1314), «Torrente de Puk». *Puck*, diminutivo *Pucel* (normánico *puki*, alemán *puk*), designa tanto a un aparecido como a un demonio y un enano, pero su significado se estabiliza, aproximadamente a partir del siglo XI, y se fija en el de «enano», y Shakespeare hace figurar a un tal Puck al lado de Oberón en el *Sueño de una noche de verano*. En Escandinavia, el examen de las sagas nos proporciona topónimos como *Tröllaskogr*, «Bosque de los Trolls», *Trollahals*, «Cresta del Troll», *Trollaskeid*, «Camino de los Trolls», y en las islas Shetland se encuentra *Thursasker*, «Arrecife del Thurso». En Francia, la toponimia del Franco Condado lleva las huellas de Guyon, nombre de un espíritu maligno vinculado a las rocas, que tal vez sea idéntico al Gwyllion céltico...

Así pues, aunque la densidad no es tan fuerte, se constata que estas denominaciones son totalmente comparables a las que encontramos en nuestras comarcas, donde aparecen dracs, hadas y damas, particularmente junto a manantiales y fuentes. Los genios comarcales han dejado muchas huellas, por ejemplo en Bélgica, donde los representantes más conocidos son el Lutôn y el Duhón, que remonta a un antiguo *Dusius* galo y está emparentado con el *tuz* bretón (diminutivo *tuzik*).

En tiempos antiguos, los testimonios son poco numerosos por tres razones: los romanos rebautizaron a los genios locales con nombres procedentes de su

cultura; la Iglesia sustituyó muy a menudo estos nombres por los de santos; los estudios de toponomástica se han consagrado esencialmente a buscar los nombres de divinidades, dejando aparte los que se referían a otras criaturas. Abandonemos el espacio germanoescandinavo y entremos en el universo románico y, para ello, tomemos el caso de Silvano, que fue cristianizado como San Silvano.

VIII

SILVANOS Y CONSORTES

Silvano es un extraordinario campo de estudios en gran parte todavía por abrir, de modo que no podremos presentar aquí más que unas cuantas líneas mayores que otros, esperamos, vendrán a completar [1].

Silvano está considerado el genio de los campos y de los rebaños, de los bosques y las plantaciones (*Sylvanus agrestis*), guardián de los límites (*S. orientalis*) y de las viviendas (*S. domesticus*). Según los fragmentos de un manual romano de agrimensor, el Silvano oriental estaba situado en el límite de los campos, en el bosque sagrado (*in confinio lucus positus*). Recibe el título de «saludable» (*salutaris*) porque se lo considera benéfico. Etimológicamente, es un espíritu de los bosques (*silva*), e incluso sin duda es el *numen* de éstos, puesto que el sufijo indoeuropeo **no-* (germánico *-nir*) implica la soberanía, cosa que vemos en *Jólnir, cognomen* de Odín que significa Señor de Jól, nombre de la Navidad pagana.

Así pues, Silvano significa ante todo Señor del Bosque. Eso es también lo que afirman Estacio y Servio. Según Horacio, se le hacían ofrendas de leche y fruta. Se admite actualmente que Silvano es un espíritu del lugar boscoso que limita con los claros. Se sabe que tenía un templo en el Aventino, una colina de Roma, y otro cerca del monte Viminal. Se han encontrado gran número de altares que le están dedicados, pero su verdadero santuario es el bosque, y la devoción que lo rodeaba era completamente popular.

La variedad de sus funciones se desprende de epítetos unidos a su nombre.

[1] Cf. R. Pinon, «D'un Dieu gaulois à un Malmédien: Etymologie et Sémantique de Dúhon», *Ollodagos* 3 (1992), pp. 237-306. Cf. sobre todo p. 269 ss. (con una abundante bibliografía).

Si bien «santo, invicto, feliz, celestial, padre y guardián» son, a fin de cuentas, muy generales, los compuestos en *-fer* son elocuentes: «*pecudifer, lactifer, glandifer, poncifer, cannabifer, linifer*», es decir, «que favorece la reproducción de los rebaños, que produce la leche, las bellotas, los frutos, que hace crecer el cáñamo, la madera». Es un dios o genio agrario, e Isidoro de Sevilla lo llama *rusticorum deus*, dios de los campesinos (*Etym.* VIII, 11, 81). Lavedan, que da una rica iconografía de este personaje, piensa que «[...] el tipo primitivo de Silvano es probablemente un árbol o un tocón. Plinio nos dice que así ocurría con la imagen del dios que se alzaba bajo una higuera ante el templo de Saturno».

Silvano siguió al ejército romano en sus conquistas y, debido a su carácter silvestre, o agreste y silvícola, su figura se fue superponiendo a las de los genios locales e incluso a las de los dioses. Se sabe, por ejemplo, que fue asimilado a Sucello, el dios del mazo. No suprimió a las divinidades indígenas, sino que coexistía con ellas, lo cual indica a menudo el epíteto que se le añade y que lo vincula a un lugar. Encontramos un *Silvanus Poeninus* en Tirnovo, un *S. Cocidius* cerca del muro de Adriano y un *S. Sinquatis* en Géromont. En España hay un *S. Caldouelicos*, que tiene a su cargo las fuentes de aguas calientes... La difusión y la popularidad de Silvano a lo largo de los tiempos está documentada por la antroponomástica cristiana.

Según los benedictinos de París, compiladores de las vidas de santos, hubo diecinueve Silvanos y cuatro Silvestres, cuya conmemoración corresponde a los diversos períodos carnavalescos del año (febrero, mayo, agosto, noviembre y fin de año). La fiesta de san Silvestre cae el 31 de diciembre: ¿es casualidad que antaño esta fecha fuese también la de los hombres disfrazados de animales salvajes, disfraces violentamente condenados por los predicadores [2]?

Los santos, a su vez, dieron nombre a asentamientos humanos, lo cual pudo verse favorecido por la presencia local de un espíritu ya asimilado a Silvano, y así tenemos lugares llamados Saint-Silvain en Calvados, la Corrèze, la Creuse y Maine-et-Loire, un Saint-Sauvan en Charente-Inférieure, un Saint-Sauvent en Vienne, un Saint-Sauves en el Puy-de-Dôme, un Souvignardes (*Silvinianicus*) en el Gard y un Sauvagnon (*Sylvanius*) en Basses-Pyrénées.

Así pues, cuando en los textos de la latinidad medieval encontramos nombres como *silvanus, faunus, pilosus*, etc., es muy importante saber que, la mayoría de las veces, ocultan espíritus locales. Tomemos ejemplos. He aquí lo que escribe Burcardo de Worms hacia 1010:

> «Has hecho pueriles arquitos y zapatitos de niño y los has arrojado a la bodega o al granero para que los sátiros y los pilosos pudiesen jugar allí mismo y te proporcionasen los bienes de los demás, lo cual te hubiera hecho más rico...[3]» (*Decretum*).

Notquero el Belfudo habla de un velludo (*pilosus*) que se aparece en una forja, pero también le da el nombre de larva. A comienzos del siglo XIII, Gervasio de Tilbury escribe:

> «Son numerosos los que, por propia experiencia, han visto silvanos, que reciben el nombre de íncubos y que los franceses denominan dusos (*dusii*), y panes». (*Otia imperialia* III, 86).

Lo que hemos visto sobre Silvano puede extenderse a otras criaturas agrestes de sexo femenino, las que simplemente reciben el nombre de *agrestes foeminae, sylvaticae et Matres Campestres*, designación que engloba a ninfas, dríades, a Diana y Dictinia, así como a espíritus indígenas [4]. Al otro lado del Rin, *sylvatica* se traduce regularmente por «mujer de los bosques» (*holzwîp*); dríade, por «lloradora de los bosques» (*holzmuowa*). Diana y Dictinia fueron agrupadas bajo el término genérico de *agrestes foeminae*, que traduce la locución «mujer salvaje» en medio alto alemán. Las glosas y las traducciones indican que, en muchos casos, los datos indígenas encajaban con los llegados del mundo románico.

De hecho, todas las informaciones afirman con fuerza una verdad: sea cual sea el pueblo y el período concernido, el universo está poblado por criaturas que llevan muchos nombres distintos. En una palabra, ¡el gran Pan no está tan muerto como afirman!

[2] Es Philippe Walter quien ha evidenciado este punto en *Mythologie chrétienne, op. cit., supra*, p. 93 ss.

[3] Burcardo [Corrector] 103, cf. W. Boudriot, *Die altgermanische Religion..., op. cit., supra*, p. 51.

[4] Cf. C. Lecouteux, «Les Fées au Moyen Age: quelques remarques», *Mythologie française* 146 (1987), pp. 26-31.

IX

LAS METAMORFOSIS DE LOS GENIOS

El lector habrá comprendido que es el momento de detenerse un instante en las denominaciones de todos estos genios y, sobre todo, en la noción de amalgama. Numerosos eruditos y buscadores, con mayor o menor éxito, han intentado identificar a los genios y demonios comarcales reagrupados bajo las «palabras cajón de sastre» que acabamos de descubrir, con términos genéricos, y han tratado de ver claro en las relaciones que a lo largo de los siglos tejieron entre sí los enanos, los muertos, los gigantes e incluso los santos. Estos problemas, cruciales porque son un obstáculo a nuestro conocimiento de las mentalidades de antaño, deben solucionarse en la medida de lo posible; por eso desarrollaré un poco lo que no he hecho más que esbozar en estudios anteriores.

Digamos de entrada que la terminología latinorromana utilizada por los clérigos causó un daño irreparable a las creencias locales. Los clérigos, en efecto, sustituyeron los nombres indígenas por «equivalentes» meridionales, y los escritores de lengua vulgar amplificaron este movimiento empleando un léxico reducido cuyos términos más importantes son enanos y gigantes. Para el espacio románico, sabemos que «enano» encubre tanto un *lutin*, como un *gobelin*, un *changelin*, un duso, un genio doméstico, un narovo o incluso ciertas categorías de hombres salvajes, simplemente porque estas criaturas fueron normalizadas lingüísticamente.

En un primer momento, recibieron los nombres latinos de los genios comarcales romanos (*faunus, pilosus, satyrus, panes*, etc.). En un segundo momento, se retuvieron tan sólo sus puntos comunes, a saber: estos seres se ocultan en el espacio salvaje; se considera que son de pequeño tamaño, lo cual es totalmente falso, pues adoptan a voluntad todos los tamaños; disponen de poderes sobrenaturales, dispensan prosperidad o desgracia. Es verdad que la *interpretatio romana* oculta muchas cosas, pero la regularidad de su aplicación a

las criaturas de la mitología menor permite ver que oculta otra cosa. Hay un indicio que permite apercibirse de ello: los autores de lengua latina se encuentran incómodos cuando tratan de creencias locales, y suelen emplear como mínimo dos términos para traducir uno de la lengua vulgar.

Varias largas investigaciones efectuadas sobre los datos del otro lado del Rin me permiten decir que enano (*zwerc*), por ejemplo, designa tanto un alma en pena como un elfo, una pesadilla –entendida como espíritu maligno–, un kobold y cualquier otro genio doméstico[1]. El corrimiento de sentido entre enanos y genios se explica por su hábitat, que se considera que es el mismo. La mitología, así como las creencias populares germánicas, afirma que los enanos habitan en las piedras, o bajo ellas; pues bien, éstas son también la residencia de los elfos y los genios tutelares. He aquí unos ejemplos. Un día que el rey Sveigdir regresa de una borrachera, distingue al pie de una piedra a un enano sentado que lo invita a seguirlo; entran los dos en la piedra, y el rey ya no vuelve a regresar jamás. En Gilja se alzaba una piedra a la que los parientes de Kodran hacían sacrificios y en la que vivía, según ellos, su genio tutelar, el protector de sus dominios.

Como los genios, del territorio o domésticos, son llamados *pilosus* o *satyrus*, según nos cuenta Burcardo de Worms, y como estos términos son regularmente glosados o traducidos por «enano» en el área lingüística alemana, se convierten en enanos y pierden una gran parte de su especificidad. La tabla adjunta, hecha a partir de los glosarios y léxicos del medio alto alemán, proporciona una excelente idea general de las amalgamas que se operan:

Pilosus		*incubus/succubus*
wihte		*silenus/sylvanus*
schrat	—> *zwerc=schrat* <—	*faunus/panes*
pilwiz		*larva*
pumilio		*penates*
nanus/		
pygmaeus		*satyrus*

[1] Cf. Claude Lecouteux, *Les Nains et les Elfes au Moyen Age*, Paris, 1988. (*Enanos y elfos en la Edad Media*, José J. de Olañeta, Editor, 1998).

Se constata fácilmente que el «enano» (*zwerc*) o el *schrat* asimilaron y digirieron a criaturas muy diferentes, y eso es lo que hace difícil toda investigación.

En el ámbito germanoescandinavo, los genios locales son llamados *landvaettir* (plur.), pero a menudo se confunden con los elfos (*álfar*), los gigantes (thursos y trolls) e incluso con los muertos, así como con antiguas divinidades de la III función, las disas [1], y hace poco tiempo todavía se creía que las Piedras de las Disas Comarcales (*Landdísarsteinar*) eran la morada de los *genii loci*..

Se los asimila a los elfos porque a éstos, a su vez, se los confunde con los enanos y perdieron, mucho antes del año mil, su carácter de seres benéficos. No hay que olvidar que a los elfos se los veneraba; les dirigían votos y sacrificios, exactamente del mismo modo que se hacía con los genios locales. La Iglesia demonizó a los elfos por este motivo, y los convirtió en enanos maléficos y mortíferos, emanaciones de Satán, como mostré no hace mucho. Se los confunde con los gigantes, que habitan los espacios salvajes, y con los difuntos, que viven su vida de ultratumba en el seno de las montañas.

Así, el «habitante de la montaña» (*bergbúi*) es tanto un muerto como un gigante. A todos estos seres se los confunde en el mismo anatema y se convierten en demonios. El bastón rúnico de Bergen (Noruega), que puede datar aproximadamente del año 1200, da fe de estas degradaciones:

«Grabo las runas de remedio,
Grabo las runas de salvaguardia,
Una vez contra los elfos,
Otra vez contra los trolls,
Otra vez contra los thursos.»

Una fórmula de execración transmitida por la *Saga de Bósi* (*Bosa saga*), y que sin duda es anterior al siglo XII, dice esto:

«Que los trolls y los elfos
Y las Nornas hechiceras,
Los habitantes (de los agujeros, de las rocas, etc.)

[1] Cf. Claude Lecouteux, *Petit dictionnaire de mythologie allemande*, Paris, 1991, s.v. «*Disen*» (*Pequeño diccionario de mitología germánica*, José J. de Olañeta, Editor, 1995, s.v. «*disas*»).

Y los gigantes de las montañas (*bergrisar*)
Hagan arder tu mercado,
Que te laceren los thursos de la escarcha... [3]»

Estos dos textos proporcionan una idea de los individuos que habitan el universo de aquella época. En el tercer verso, el plural «habitantes» (*búar*) es un colectivo que designa a todos los genios (nor. *vaettir*, maa. *wihte*) que pueblan la naturaleza. El amuleto de Bergen y la saga, además, presentan la ventaja de mostrarnos el acercamiento que se está produciendo entre criaturas diferentes, las que la Iglesia designará simplemente con la palabra cajón de sastre *troll*, que adopta el sentido de «demonio» y de «diablo».

La amalgama entre genios comarcales y gigantes parece haberse operado bastante simplemente: si los Gigantes de la Escarcha (*HrímÞursar*) viven lejos, en su propio mundo (*Jötumheimr*), los Gigantes de las Montañas (*bergrisar*) están cerca de los hábitats humanos. Hay un texto que nos revela que pueden conducirse como verdaderos *genii loci*:

> «Una noche, dice el *Libro de la colonización de Islandia*, Björn soñó que un habitante de las montañas (*bergbúi*) iba hacia él y le ofrecía asociarse con él, y se oyó aceptar la proposición. Tras eso llegó un buco a donde estaban sus cabras, y su ganado se multiplicó tan rápidamente que enseguida se hizo rico. Lo apodaron Björn el del Buco (*Hafr-Björn*). Las gentes dotadas de segunda visión vieron que los espíritus tutelares de la tierra (*landvaettir*) acompañaban a Björn hasta la asamblea, y a Thorsteinn y Thordr (sus hermanos) a la caza y a la pesca [4].»

Una vez aclarado este punto, pasemos ahora a la amalgama efectuada entre genios y muertos. Cuando un hombre deja al morir un excelente recuerdo, cuando su vida ha sido benéfica para la comunidad, goza de un estatuto particular poco después de su desaparición: los paganos hacen de él un dios o un genio, y los cristianos, un santo; ¡la reacción es la misma! En *El Orbe del Mundo* (*Heimskringla*), Snorri Sturluson cita a Freyr, rey de los Svíar, cuyo reino estuvo

[3] Estos dos textos los cita R. Boyer, *Le Monde du Double: la magie chez les anciens Scandinaves*, Paris, 1986, p. 100 y 118.

[4] *Landnámabók*, *Sturlubók* 329.

marcado por la prosperidad y la paz: «Los Svíar [...] lo llamaron dios que decide de la prosperidad del mundo, y le hicieron sacrificios». Lo mismo ocurrió con Halfdan el Negro, cuyo cadáver fue cortado en pedazos, y cada uno lo enterraron en un túmulo en cada provincia, y el *Flateyjarbók* añade: «Muchas gentes hicieron sacrificios a estos túmulos» (I, 537).

Pues bien, exactamente lo mismo sucede con los cuerpos de los santos: los desmiembran y se ponen los pedazos en relicarios, que se dejan en iglesias. P. Signal, que ha estudiado estos problemas en profundidad, escribe: «De hecho, la proximidad de las reliquias trae consigo la constitución de una especie de zona sacralizada, en forma de una serie de círculos concéntricos cuya sacralidad crecía de la periferia hacia el centro» [5]. D. Harmening habla a este respecto de una «zona de concentración de lo sagrado»: «Al acercarse a un santuario, se atravesaban una serie de zonas concretadas por el lugar desde donde puede verse el santuario, el cementerio de la iglesia, el umbral, etc.» [6]. Señalemos que algunos peregrinos no podían atravesar el umbral porque los detenía una fuerza sobrenatural, y ello revelaba su estado de pecador. El atrio (*atrium*), cuyo límite corresponde al cementerio, era un límite defensivo, y los que lo atravesaban con sentimientos hostiles eran castigados por el *numen* local, como puede leerse en la *Vida de san Urbino*, obispo de Langres [7].

Esta manera de transformar a los difuntos en fuerzas numinosas no está reservada al cristianismo, a los textos mitológicos o romancescos. *El Libro de la colonización de Islandia* proporciona la siguiente información:

> «Debido a su popularidad, se ofrecieron sacrificios a Grím cuando lo mataron, y le dieron el sobrenombre de *kambann*.» (H 19).

Hay un detalle que revela que un hombre así venerado no es un difunto corriente: «Einar vivió en Laugarbrekka; está enterrado bajo un túmulo [...] y su túmulo siempre está verde, tanto en invierno como en verano» (S 75). Gracias a la *Saga de Gísli Súrsson* (*Gísla saga Súrssonar*), nos enteramos de lo

[5] P. Signal, *L'Homme et le miracle dans la France médiévale* (siglo XI-XII), Paris, 1985, p. 61.

[6] D. Harmening, «Fränkische Mirakelbücher. Quellen und Untersuchungen zur historischen Volkskunde und Geschichte der Volksfrömmigkeit», *Würzburger Diözesan-Geschichtsblätter* 28 (1966), pp. 25-240, aquí p. 105 ss.

[7] P. Signal, *L'Homme...*, *op. cit.*, *supra*, p. 62.

que eso significa. El túmulo de Thorgrím permanece verde: «La gente pensó que sus ofrendas les habían atraído los favores del dios Freyr, que no quería que hubiese frío» (cap. 18). En la *Saga de Ketill haengr* (cap. 5), se habla de sacrificios dirigidos a un túmulo que la nieve nunca recubre...

Así pues, el buen muerto se convierte, entre otras cosas, en un enlace entre los vivos y las fuerzas superiores. Su deificación es un tema que volvemos a encontrar en la *Saga de Hervör y del Rey Heidrek* (cap. 1) y en la *Saga de Bard* (*Barðar saga*), muy interesante por los detalles que nos confía: cuando desapareció Bard, creyeron que había entrado en el Monte de las Nieves –el interior de las montañas es un más allá– y le dirigieron votos como a un dios (*heitguð*), lo llamaron «genio de la montaña» (*bjargvaettr*) y le dieron el sobrenombre de Ase del Snaefell (*Snaefellsáss*). Adviértase que el personaje así divinizado está indisolublemente ligado a un lugar.

El cristianismo ofrece ejemplos semejantes de desarrollo espontáneo de cultos en torno a tumbas de personajes perfectamente desconocidos, y P. Signal cita los ejemplos de santa Crescencia (París), san Genesio de Auvernia (Thiers), san Benigno (Dijon), san Gui (Anderlecht) y santa Godiva (Ghistelles) [8]. Cada vez, hay un acontecimiento extraordinario o insólito que evidencia el carácter particular de la persona inhumada en aquel lugar. En los *Milagros de san Pablo, san Claro y san Ciriaco*, escritos a finales del siglo XII, aparecen unas luces misteriosas alrededor de una capilla en ruinas, en lo alto de una colina; quienes se comportan vergonzosamente allí son rápidamente castigados, y los castigos alcanzan incluso al ganado [9].

Tales manifestaciones indican que el lugar está sacralizado por el cuerpo del difunto, y no hay ninguna diferencia entre la reacción de los paganos y la de los cristianos ante un hecho semejante: se desarrolla un culto. Más allá de todas las diferencias debidas a la época, al país o a la religión, las creencias nacen y evolucionan de igual forma.

Que el muerto se convierte en un genio tutelar de un lugar es innegable, si nos referimos a los textos. Entre los celtas, las *Tríadas del Libro rojo* dicen que se ocultó la cabeza de Bran el Bendito, hijo de Llyr, en la Colina Blanca de Londres, con el rostro vuelto hacia Francia; mientras la cabeza estuvo así, los sajones no fueron a esta isla para oprimirla [10]. También se ocultaron los huesos

Muerto → genio tutelar

[8] *Ibid.*, p. 167 ss.

[9] *Ibid.*, p. 169 ss.

[10] Cf. D'Arbois de Jubainville, *Cours de Littérature celtique*, T. IV, Paris, 1889, p. 214, Tríada nº 14. J. Loth, *Les Mabinogion*, Paris, 1889, pp. 91-95 (*Histoire de Branwen, fille de Llyr*).

de Gwerthevyr (*Guortemir*) el Bendito en los principales puertos de la isla: mientras estaban ocultos, no se temía que los sajones invadiesen el país. Pomponio Mela narra que los hermanos Philaeni fueron enterrados bajo una duna para asegurar a Cartago la posesión de una tierra disputada y, ciertamente, para convertirse en sus genios tutelares; el lugar tomó el nombre de *Philaenorum arae*...

Podemos admitir sin gran peligro de error que al cabo de cierto tiempo no queda del muerto más que su cualidad de genio, pues el tiempo borra de las memorias tanto su nombre como sus actos. Se opera, pues, una fusión entre los genios locales y los difuntos, fusión todavía muy localizable en las creencias populares escandinavas recogidas en el siglo XIX. Hay una leyenda que cuenta lo que sigue: un campesino ofende al *genius loci* (*gardvord*, literalmente: «guardián del dominio»); «no debería haberlo hecho –afirma el narrador–, pues el *gardvord* es el alma (o el espíritu, el fantasma: *attrgangaren*) del hombre que roturó el lugar en el que se alza la casa; por eso hay que honrarlo y respetarlo[11]».

La disputa que opuso y opone todavía a algunos investigadores sobre si es anterior el genio al muerto, o este último al primero, carece de objeto y se apoya en una visión parcial de los hechos, excusable porque hay que consagrar mucho tiempo a las investigaciones antes de que se disipen un poco las brumas que rodean este complejo de creencias. De hecho, en el principio, los buenos difuntos y los genios son distintos unos de otros. Poco a poco, se los va asimilando unos a otros, y finalmente se los confunde con otras criaturas.

La amalgama se efectúa a mi entender en dos niveles: 1. los genios locales y los difuntos dignos de ofrendas se funden con los elfos en virtud de su carácter benéfico y de su hábitat; 2. todos son objeto de un culto agrario y/o doméstico, son diabolizados por la Iglesia y se funden con los enanos, criaturas consideradas maléficas y temidas. Como también estos seres pueblan la naturaleza salvaje, a los clérigos que trabajaban para mayor gloria de Dios (*ad maiorem Dei gloriam!*) les resultaba fácil asimilarlos a los genios, aunque sólo fuese en virtud del principio agustiniano según el cual los paganos veneran demonios. Este corrimiento de sentido, genial porque juega con la oposición que entre los indígenas existe entre genios/muertos/elfos benéficos y enanos maléficos, es muy marcado en los léxicos nacionales de la Edad Media, sobre todo en los países germá-

[11] H. F. Feilberg, «Der Kobold in nordischer Überlieferung», *Zeitschrift des Vereins für Volkskunde* 8 (1898), pp. 1-20; 130-146; 264-277, aquí p. 276 ss.

nicos, donde los escritores emplean indistintamente los vocablos que corresponden a elfo, enano y genio. Un ejemplo de esta deriva lo proporciona *alp* (elfo), que se convierte en el nombre de la pesadilla, sustitución que no precisa comentarios.

Aunque los testimonios sean mucho más raros, no está prohibido pensar que estas amalgamas fueron facilitadas también por la colusión de los muertos peligrosos y de los malos genios (*meinvaettir*). Si el buen difunto se convierte en un buen genio, ¿por qué no va a convertirse en demonio el mal muerto –aquel cuya muerte se produce en circunstancias extrañas, o aquel que era brujo, adivino o incluso el terror de sus vecinos debido a su carácter asocial y brutal–? Hay un pasaje del *Libro de la colonización de Islandia* que merece atención:

> «Ölvir, hijo de Eysteinn, tomó tierra al este de la Grimsá. Nadie se había atrevido a colonizar aquel lugar a causa de los espíritus tutelares, desde que habían matado a Hjörleif.» (S 330).

Pues bien, Hjörleif había sido asesinado traicioneramente por sus esclavos, lo cual significa, conforme a la mentalidad de los antiguos escandinavos, que tiene derecho a vengarse y, por consiguiente, a regresar de ultratumba. Puede considerarse otra hipótesis: había establecido alianza con los genios del lugar en el que se instaló, y éstos no admiten intrusos. Un segundo indicio corrobora el hecho de que los mal muertos son peligrosos: se desprenden de su cadáver enterrándolos en lugares apartados, lejos del paso de hombres y ganado –eso es lo que hicieron con Thórólf el Lisiado, en *la Saga de Snorri el Godi* (*Eyrbyggja saga*)–, y a menudo se señala el peligro mediante un topónimo. El lugar en el que Olaf Tryggvason hace ahogar a los brujos es denominado *Skrattasker*, «arrecife de los brujos», pero *skratti*, palabra que hemos encontrado más arriba en la forma alemana *schrat*, también designa a unos espíritus maléficos que pueblan el espacio salvaje. El lugar en el que es inhumado Hallbjörn Ojo de Piedra de Afilar se llama *Skrattavardi*, «Cairn de los brujos» [12]...

genios malos

[12] C. Lecouteux, «Der Mansch und der Raum am Beispiel der altnordischen Literatur», *Euphorion* 85 (1991), pp. 224-234; del mismo autor: «Vom Schrat zum Schrättel: Dämonisierungs –Mythologisierungs– und Euphemisierungsprozeß einer volkstümlichen Vorstellung», *Euphorion* 79 (1985), pp. 95-108.

La fusión entre muertos peligrosos y espíritus maléficos se desprende claramente de los topónimos evocados más arriba. Así pues, también hay que admitir que los genios no sólo son neutros o benéficos. El normánico designa a estos malos espíritus o genios con el término *meinvaettr*, y en la *Saga de Grettir* hay un pasaje elocuente:

> Thórhall vive en Thórhallstadir, en el Valle umbrío, en el extremo del Valle del Lago. Le cuesta encontrar pastores porque el lugar está encantado. Consigue contratar a Glám, un sueco huraño, pero la Noche de Navidad, éste no regresa al atardecer como tiene por costumbre. A la mañana siguiente, se ponen a buscarlo, encuentran las ovejas dispersas, huellas de pasos enormes, y llegan a un lugar en el que ha habido una lucha encarnizada: está levantado el suelo, arrancadas las piedras, y se ven en el suelo grandes manchas de sangre. Un poco más allá, yace el cadáver de Glám. Los hombres regresan y le dicen a Thórhall que a Glám ha debido de matarlo el mal espíritu (*meinvaettr*) que va errante desde hace largo tiempo [13].

Tampoco hay que olvidar que los difuntos nunca están verdaderamente muertos y que pueden actuar desde su tumba. Saxo Gramático refiere así los sinsabores de quienes quieren violar el túmulo de Baldr: los genios tutelares del lugar los sobrecogen de terror y los ponen en fuga. En el momento en que abren la tumba, surge un torrente de agua. Comentando este pasaje, P. Hermann señala que el difunto se comporta a la vez como genio y como habitante del túmulo (*haugbúi*) [14].

En la saga que lleva su nombre, Hervör pide detenerse en la isla de Samsey, donde hay guerreros enterrados bajo túmulos, pero sus compañeros se oponen diciendo que allí deambulan noche y día «grandes malos espíritus» (*miklar meinvaettir*, cap. 4). Todavía a comienzos del siglo XX, los lapones suecos (sames) se abstenían de plantar su tienda en los lugares de una defunción por miedo a turbar el reposo de los muertos o a suscitar su venganza, pues se consideraba que en aquel lugar se instalaba el espíritu de éstos [15]. Tal precaución esta-

[13] Cf. R. Boyer, *Sagas islandaises*, Paris, 1987 (Bibl. de la Pléiade 338), pp. 767-960, cap. 32-35.

[14] P. Hermann, *Erläuterungen zu den ersten neun Büchern der Dänischen Geschichte des Saxo Grammaticus* II: *Kommentar*, Leipzig, 1922, p. 216.

[15] A. Labba, *Anta: les mémoires d'un Lapon*, Paris, 1989, pp. 470, 476 y 488.

ba tanto más justificada cuanto que durante largo tiempo se enterraba a los difuntos en las montañas y los bosques, y ello pese a la generalización de los cementerios desde aproximadamente 1641.

Se cree, entre otras cosas, que los difuntos molestados amenazan enviarnos enfermedades. En Noruega, si alguien cae enfermo tras haber dormido en un campo o un bosque desierto, se dice que ha dormido demasiado cerca de los espíritus; tiene que regresar al lugar y pedirles perdón [16]. Conviene que sepamos, sin embargo, que ni siquiera los lugares muy civilizados están a salvo de sus ataques. Un tal Kairik, según cuenta una leyenda, se quedó dormido en un banco de la iglesia de Gellivare, y los espíritus de los lugares, en ese caso los muertos enterrados en la iglesia, lo hicieron enfermar. En el siglo XV, en Alemania, los lugares peligrosos son llamados *unsteten sive loca incerta*. «Cuando aquel que se pasea por ellos es alcanzado por una dolencia repentina o siente dolores en los miembros, los ignorantes dicen: "Ha pasado por una *unsteten*"». Se afirma que ha sido castigado por el genio del lugar por haber violado su sacralidad (*et quia sanctus sit, genius loci illum punisse*) [17].

[16] F. Liebrecht, *Zur Volkskunde*, Heilbronn, 1879, p. 313.

[17] *Loca haec vulgus adhuc, unsteten sive loca incerta vocat, de quibus nempe nascitur, ubi sint. Cum enim aliquis huc illucque ambulat et eum vel morbus subito invadit, vel ei membrum aliquod corpori dolet, rationis ignari dicunt, er seye über eine unstete gegangen, sive calcasse eum locum, ubi sit, nesciatur; et quia is sanctus sit, genius loci illum punisse somniatur, tamquam violatorem et contemptatorem sui.* Cf. H. Bächtold-Stäubli, *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, 10 vol., Berlin/New York, 1987, T. VIII, col. 1465.

X

BALANCE PROVISIONAL

El lector posee ahora todos los elementos de apreciación necesarios para la comprensión de los hechos. Sabe que los gigantes, los enanos y los dragones de los romances y leyendas hagiográficos pueden ocultar a los genios locales. Ya no ignora que éstos son personajes complejos, emanaciones de fuentes naturales o difuntos. Ha visto que los textos de la latinidad medieval deben leerse con lupa para descubrir que íncubos y larvas, por ejemplo, no siempre son lo que pretenden los autores. Ha comprendido que un vocablo como «ídolo» esconde a menudo otra realidad, y que los vestigios de culto no se dirigen únicamente a los grandes dioses. Ha tomado conciencia de que los genios son anteriores a las religiones establecidas.

Nuestro universo está poblado, habitado, aunque no encontremos a nuestros vecinos más que raramente o por casualidad. A algunos, la civilización los ha empujado a ciertas soledades desérticas, las selvas impenetrables y las montañas inaccesibles. Ibn Battûta (1304-1368/9), en sus *Viajes*, se pregunta si los habitantes del País de las Tinieblas (Escitia) son genios u hombres [1], y Marco Polo nos dice que en el desierto de Lop viven espíritus que, mediante ilusiones (¿espejismos?) tratan de hacer perecer a los hombres [2].

Sin embargo, otros «espíritus» quedaron donde estaban, sobre todo junto a las fuentes y los manantiales. Pero son poco numerosos, y la mayoría huyen del

[1] Ibn Battûta, *Voyages*, trad. de C. Defremery y B. R. Sanguinetti, 3 vol., Paris, 1982, T. II, p. 228.

[2] Marco Polo, *Le Devisement du monde ou le Livre des merveilles*, A. C. Moule, P. Pelliot, L. Hambis, 2 vol., Paris, 1983, T. I, p. 140.

hombre y se mantienen a distancia. Con nombres muy diversos según los países y las épocas, se encuentran en todo Occidente e incluso en otros lugares, tanto en la Edad Media como más recientemente, y lo que se cuenta de ellos ha cambiado poco desde hace siglos. Representan la perennidad de las creencias ancestrales, y materializan miedos y deseos, y la necesidad de explicación de fenómenos incomprensibles e inquietantes. En cierta medida, simbolizan la lucha del hombre contra la naturaleza todavía indomada.

Vencer las fuerzas numinosas, arreglarse con ellas o abandonar el terreno y dejárselo, esas son las opciones que se presentan al hombre que quiere establecerse en una tierra virgen, y es ese el aspecto que vamos a abordar a continuación.

Segunda parte

CONQUISTA Y DEFENSA DEL SUELO

El demonio señor del Valle Peligroso.
Voyages de Mandeville, *Augsburgo, Anton Sorg, 1480.*

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOLÓGICAS
BIBLIOTECA

I

EL ENCUENTRO CON LOS GENIOS COMARCALES

Tanto en la Antigüedad clásica como en la Edad Media, los espacios vírgenes en los que establecerse suscitan prudencia. Así pues, toda colonización, toda instalación y toda agregación de un lugar a un dominio civilizado van acompañados de ritos, que confieren una sacralidad diferente al espacio que se apropian, y procuran legitimidad al detentor de la tierra. Si uno no se acomoda a estos ritos, los habitantes de dicho espacio lo tratan como un intruso y amenazan sus medios de subsistencia, su salud mental o incluso su propia vida. Además, la conquista nunca es definitiva y, cuando se abandona una explotación, un caserío, un templo, una capilla, o un castillo, vuelve a caer en poder de los genios comarcales.

Los textos profanos son poco locuaces sobre encuentros de genios comarcales, y de hecho, los testimonios más elocuentes se encuentran en las vidas de santos. Hroswitha, por ejemplo, nos dice que el convento de Gandersheim se construyó «en un lugar silvestre lleno de faunos y fantasmas» –ahora sabemos lo que hay que pensar de estos términos– y en el que se manifestaban gran cantidad de fuegos fatuos [1].

Gregorio de Tours, en la *Vida de los Padres* (I, 1), refiere lo siguiente. Cuando Lupicino y Román llegan a los retiros solitarios del Jura y se instalan en ellos, son blanco de los ataques de los demonios:

> «Porque los demonios no dejaban ni un día de lanzarles piedras constantemente. Cada vez que doblaban las rodillas para rogar al Señor, de inmediato caía sobre ellos una lluvia de piedras [2].»

[1] Ed. G. H. Pertz, *Monumenta Germaniae Historica*, SS VI, p. 310.
[2] Edición del texto en las *Monumenta Germaniae Historica*, SS ret. merov. I, 2, p. 663 ss.

En la *Vida de san Román*, redactada hacia el año 520, hay un pasaje digno de atención. Sabiniano se instaló en el valle, a la orilla del río –sin duda el Tacon–, al pie de la colina en la que se alza el monasterio de Condat:

> «El diablo la emprendió con él. Cada noche, en todo momento, lo atormentaba con tal desencadenamiento de furor que no le concedía ni un solo momento de reposo. Porque, además de los golpes contra los muros, reventaba estruendosamente con piedras su pobre tejado [1].»

La *Vida de san Galo*, redactada en el siglo IX por Wettino, es digna de atención porque narra la instalación del apóstol en una región salvaje y pagana:

> Entre el año 561 y el 575, acompañado de su diácono Hiltibodo, llega a Pregnetia, Bregenz, junto al lago de Constanza, donde «los supersticiosos paganos adoraban tres estatuas de cobre y oro y creían deber dirigirles votos más que al Creador del mundo». Predica, y luego «rompe las imágenes contra las rocas, las arroja a lo más profundo del lago», y una parte del pueblo se convierte. Poco después, en el silencio de la noche, mientras Galo lava sus redes en el lago, oye que un «demonio», desde la cumbre de las montañas, llama a otro que estaba en las profundidades y le dice: «¡Ayúdame! Han venido extranjeros que me han expulsado de mi templo. ¡Ven y ayúdame a expulsarlos!». Y el demonio acuático le responde: «Hay uno de ellos junto al lago, pero no puedo hacerle nada, y en vano he tratado de destruir sus redes». Galo se santigua y lo cuenta todo a su abad, que exorciza a los demonios. Se oye entonces «desde lo alto de las cumbres una voz fantasmática *(vox fantasmatica)* acompañada de gemidos y lamentos» y los espíritus se desvanecen.

Entre líneas, se lee esto: los indígenas llevaban sus votos al genio de la montaña en un templo que de hecho era un antiguo santuario cristiano, según afirma Radperto en el *Casus sancti Galli*. Este genio es llamado *paret* (par) del de las aguas, lo cual remite a una noción clara: los elementos naturales están poblados de seres de la misma raza, y el cristianismo los pone en fuga, librando así los emplazamientos en los que se instala de sus legítimos habitantes, aquellos

[1] Ed. y trad. de F. Martine en: *Vie des Pères du Jura*, Paris, 1968 (Sources chrétiennes 142), I, 17.

que los hombres han, por decirlo así, amansado mediante ofrendas o un culto al colonizar la región. Volvamos al hilo del relato.

> Siempre seguido de Hiltibodo, Galo construye su ermita en la soledad, a orillas del Petrosa, río con muchos peces que desemboca en el lago de Constanza, cerca de Rorschach. Un día de pesca, Hiltibodo percibe dos «demonios» femeninos que le arrojan piedras y deploran la muerte de los pescados y añaden: «¿Qué vamos a hacer? A causa de este extranjero, no podemos permanecer ni entre los hombres, ni en la soledad».
>
> Un poco más tarde, Hiltibodo está cazando y oye a los espíritus del monte Himilinberc (Monte del Cielo) entristecidos por la muerte de los azores. Un poco más allá, Wettino señala que los paganos «acusaron falsamente a san Galo ante el duque Gunzo, diciendo que, desde la llegada de los extranjeros, los cotos estaban despoblados» (*propter illos advenas venationes publicis in locis fuisse desolatas*).

Bajo la presentación cristiana de los hechos se lee muy bien el mensaje. Los espíritus comarcales, las mujeres, en lo que concierne al agua, y los «espíritus» de la montaña son los legítimos poseedores de los lugares y los señores de los animales, que representan su ganado. Esto es evidente si nos remitimos a un grupo de leyendas muy extendidas en los Alpes, las del cazador inveterado que despuebla una región. El genio del lugar, señor de la fauna, establece un contrato con él, comprometiéndose a proporcionarle toda la caza que necesita si renuncia a cazar; un día, el cazador cede al impulso de su demonio cinegético y de inmediato encuentra la muerte. Esta leyenda se hizo popular por una célebre balada de Schiller.

Se comprende también un tema frecuente en las literaturas medievales y bien ilustrado al otro lado del Rin: un héroe mata un animal en el bosque y entonces tiene que enfrentarse a un gigante que le pide explicaciones. *La primera Salida de Dietrich* (*Dietrichs erste Ausfahrt*) proporciona una buena ilustración de ello: Dietrich mata un jabalí en un bosque, aparece un gigante, le pregunta quién lo ha autorizado a hacer aquello y se arroja sobre él. En el *Yvain* de Chrétien de Troyes, al rústico que guarda los animales salvajes en un claro del bosque y que sabe hacerse obedecer por ellos –matarían a cualquier otro– hay que considerarlo el señor de los animales y, por consiguiente, como *genius loci* disfrazado por necesidades romancescas.

En los textos hagiográficos, los genios comarcales toman la mayoría de las veces forma de monstruos, pero algunos detalles permiten ver lo que disimu-

lan. Diabolizados, se convierten en esos dragones a los que vencen o expulsan los santos. Animal extremadamente simbólico, el dragón representa el paganismo en virtud de unas palabras de la Biblia: todo cuanto se arrastra es impuro, pero es también la materialización de las fuerzas naturales y de los *numens* locales. Cuando se funda Cracovia, en Polonia, Graco, el héroe civilizador, tiene que dar muerte a un dragón que vive en la colina de Wawel y, para hacerlo, recurre a una astucia ya empleada por Alejandro Magno: cerca del antro del monstruo, pone un buey lleno de materias tóxicas. A veces, el monstruo habita en los límites de la ciudad y recibe cada año sacrificios de hombres o animales hasta que llega un santo hombre y pone fin a la situación. Tal es el caso del Graoully de Matz, al que elimina Clemente, la Lezarde expulsada por Ciriaco, la Gargouille de Rouen, expulsada por Román, y la victoria de Lobo sobre el Coquatrix y la de Verano sobre el Coulobre (lat. *coluber*: ¡culebra!) tienen que ver con el mismo complejo. Adviértase que cada vez al dragón no se lo mata, sino que es puesto en fuga, lo cual distingue claramente estos enfrentamientos del de san Jorge y el dragón. San Verano expulsa al dragón de la Fuente de Vaucluse, cerca de Cavaillon, y le ordena que desaparezca; el monstruo se va volando hacia los Alpes y muere en el lugar que hoy lleva el nombre del santo. En la leyenda de santa Radegunda (Poitiers), hay un dragón que permanece en las cercanías del convento fundado por ésta, en una gruta al borde del río Clain, y se lleva a las religiosas para calmar su hambre.

La expulsión del dragón es un acto civilizador y no únicamente cristiano; se elimina la amenaza que pesa sobre los hombres. En 1407, en la región de Bayona, vivía al borde del río Nive un dragón tricéfalo que echaba fuego por la boca y devoraba animales y personas; Gastón Arnaut, caballero de Belzunce, se enfrentó al monstruo y lo mató, pero también murió; la población, agradecida, mostró su reconocimiento dando tierras a la familia Belzunce [4].

Con gran sagacidad, J. Le Goff mostró hace poco que la victoria de san Marcelo de París sobre un dragón era la forma cristiana de la victoria del hombre sobre un *genius loci*. La *Vita sancti Marcellini* de Venancio Fortunato, escrita hacia el año 575, contiene además un interesante detalle: la aparición del dragón está vinculada a la muerte de una matrona de mala vida. El monstruo aparece para devorar a la dama:

[4] Cf. B. Sergent, «Traditions scandinaves en Labourd», *Mythologie française* 163 (1992), pp. 5-9, aquí p. 6.

«Entonces los miembros de su familia, que estaban en las proximidades, oyeron un ruido y acudieron enseguida, y vieron que salía de la tumba un monstruo inmenso desenroscando sus anillos [...]. Pero san Marcelo, enterado de ello, comprendió que debía triunfar sobre el sangriento enemigo [...] Cuando la serpiente salió del bosque para ir a la tumba, fueron el uno al encuentro del otro. San Marcelo se puso a rezar, y el monstruo, con la cabeza suplicante, acudió a pedir perdón, con la cola mimosa. Entonces, san Marcelo le golpeó *tres veces* la cabeza con el báculo, le pasó la estola alrededor del cuello y manifestó su triunfo ante los ciudadanos [...] Reprendió entonces al monstruo y le dijo: "A partir de ahora, o *permanece en el desierto, u ocúltate en el agua*". El monstruo desapareció enseguida y no volvió a encontrarse rastro de él [5].» (cap. 10).

He destacado dos detalles importantes que permiten ver la continuidad del pensamiento pagano subyacente. Además, retendremos la colusión entre mal-muerto y aparición del monstruo: el pecado de la matrona abre una brecha en las defensas espirituales del lugar y permite que se acerque el dragón. En un estudio muy interesante y conducido con gran perspicacia, Raymond Delavigne ha logrado mostrar claramente que los dragones están ligados a las zonas inundables, y que es allí donde se encuentra la mayor concentración de santos sauróctonos [6]. Según eso, pues, parece confirmarse que el dragón es la visión cristiana de un genio de las aguas.

De la misma forma hay que interpretar la leyenda de santa Marta:

> Cuando Marta llegó al territorio de Aix, se enteró de que, a orillas del Ródano, en un bosque situado entre Arlés y Aviñón, vivía un dragón medio reptil medio pez, que quitaba la vida a los que pasaban y sumergía las embarcaciones. Marta encontró al dragón, le echó encima agua bendita, le mostró la señal de la cruz, y el monstruo, domado, permaneció en calma como un cordero. Marta lo ató con su ceñidor (*sic*) y el pueblo lo mató.

El dragón se llamaba Tirascurus, de donde el lugar tomó el nombre de

[5] J. Le Goff, *Pour un autre Moyen Age. Temps, travail et culture en Occident: dix-huit essais*, Paris, 1977, pp. 236-279.

[6] R. Delavigne, «Zone inondable, Saints, Géants et Dragons au Nord-Est d'Angers (Maine-et-Loire)», *Mythologie française* 117 (1980), pp. 47-70.

Tirasconus, mientras que antes lo llamaban Nerluc, es decir, Bosque negro, a causa de los lugares umbríos que allí había. Vemos que el animal había sido rechazado hasta el espacio salvaje que se extendía en las proximidades de la ciudad, que tomó el nombre de Tarascon, y en cierto modo impedía que se pasase por su territorio. Marta obra como civilizadora y dilata el mundo de los humanos, hace retroceder sus fronteras, en una palabra, atribuye nuevos territorios al hombre. Gracias a la bella monografía que L. Dumont ha dedicado a la Tarasque, se sabe que los dragones procesionales a los que se hacen ofrendas en la naturaleza corresponden a ritos propiciatorios destinados a atraer la fertilidad y la prosperidad de una comunidad que vive en un lugar preciso [7]. Poco importa la forma, monstruosa o no, del destinatario de las ofrendas, lo que cuenta es que de ese modo se busca conciliarse las fuerzas invisibles, a saber, en primer lugar los genios comarcales.

A menudo, las formas animales de los genios comarcales aparecen cuando un santo decide instalarse en un lugar o cuando el azar conduce allí sus pasos. Cuando Hilario desembarca en la isla de Gallinaria, Isoletta d'Arberga, esta islita del golfo de Génova se encuentra llena de serpientes, y las pone en fuga con la mirada. Cuando Guillermo de Orange se retira del mundo, decide establecer su ermita en un monte de una región desértica, pero el lugar está lleno de «parásitos»:

Le desertine fait mont a redouter,
car de serpens i ot a grans plentés,
bos et couluevres et serpentiaus crestés,
et gans laisardes et lais capaux enflés.
En cel desert est Guillaume remés.
(Moniage Guillaume, v. 2480 ss.)

En otros casos, cuando se instalan los hombres de Dios, hacen retroceder a los personajes que representan a las fuerzas naturales o al paganismo, pero no los eliminan. El *Roman du Mont-Saint-Michel*, de Guillermo de Saint-Pair, se presenta así como historia de la cristianización de un lugar encantado por la presencia de «divinidades» paganas. *Los Milagros de san Eloy* [8], redactados en

[7] L. Dumont, *La Tarasque: Essai de description d'un fait local d'un point de vue ethnographique*, Paris, 1951.

[8] Ed. Peigné-Delacourt, Beauvais/Noyon/Paris, s.d., p. 110.

Picardía en el curso de la segunda mitad del siglo XIII, describen incluso el asalto de un monasterio por parte de una cuadrilla de «diablos»:

Li diables a t'abeïe
A nuit fierement envaïe.
Tant ont venté, tant ont herlé,
Que près que tout ont craventé
Li fil Sathan tout l'edefisse...

En *Morgant el gigante* (*Morgant der Riese*), adaptación alemana (1531) del romance de Luigi Pulci *Il Morgante Maggiore*, aparece un monasterio que se ha fundado en el desierto, pero, en las cercanías, «vivían en la montaña tres grandes gigantes, orgullosos y malos, que causaban grandes perjuicios a los monjes y que, con sus hondas, tiraban enormes piedras sobre el monasterio» (cap. 4), y Rolando se ve obligado a matarlos para liberar a los monjes, que ya no podían ni salir a buscar agua. Con este texto, henos aquí en el ámbito romancesco, que no se aparta mucho de las leyendas hagiográficas en lo que concierne a los genios comarcales. Entre todos los ejemplos pertinentes, retendré la historia de Chapalú.

En el *Merlín-Vulgata* se narra el combate del rey Arturo y el gato de Lausana llamado Chapalú, monstruo demoníaco que, como ocurre en la *Vida de san Marcelo*, tiene que ver con un pecado. He aquí la historia:

Merlín aconseja al rey que vaya a orillas del lago de Ginebra, pues precisan su ayuda por las razones siguientes. Cuatro años antes, el día de la Ascensión, había salido al lago un pescador a pescar peces. Antes de echar las redes, prometió *a nuestro señor el primer pez que consiguiese*. Entonces, aquel mal hombre, pescó un pescado espléndido, y decidió guardárselo y reservar a Dios el segundo. La segunda vez, sacó un hermoso pescado, pero no mantuvo la promesa. A la tercera, sacó un gatito *más negro que moro*. Se lo llevó a su casa para que cazase ratas y ratones. El gato se hizo monstruoso, mató al pescador, a su mujer y a sus hijos:

Si le nori tant quil estrangla lui et sa feme et ses enfants, et puis s'enfuis en une montaigne qui est outre le lac que je vous ai dit. Si a esté ilueques jusques a ore si ochist et destruit quaqu'il ataint et il est a merveilles grans et espoentables.

Este lugar, añade Merlín, se encuentra en el camino de Roma, adonde proyecta ir Arturo, y si el rey se detiene en él, tendrá la posibilidad de, con

ayuda de Dios, liberar a las gentes, amenazadas de muerte por ese monstruo gato. Cuando Arturo y sus barones oyeron este relato, quedaron espantados y se santiguaron, reconocieron que el terrible animal era realmente el castigo de la promesa hecha a Dios y no mantenida. Arturo decidió ir al lago de Ginebra con los suyos. Allí encontraron desierta la comarca. Subió el rey a la montaña, acompañado de Lot, Gariet, Ban y Merlín, que le mostró el antro del gato. Arturo preguntó qué había que hacer para hacerlo salir de su madriguera, y Merlín le dijo que pronto lo vería y debía prepararse para el combate. El rey mandó de vuelta a sus hombres, pues quería estar solo. Merlín imitó el grito de un animal salvaje, salió el gato, hambriento, y se lanzó sobre Arturo, que lo mató. Tras su victoria, éste decidió que aquel lugar, que hasta entonces se llamaba Monte del Lago, en lo sucesivo se llamaría Monte del Gato (*Merlín-Vulgata*, p. 441 ss.) [9].

El texto es claro, y su revestimiento es cristiano: la función de Arturo es librar a la región de ese azote hecho posible por un pecado. Una de las características por las que se reconoce la presencia subyacente de genios comarcales es la desertificación de un país; el héroe o el santo (re)establecen el orden divino, hacen retroceder un poco más las fuerzas ancestrales o demoníacas, o bien las eliminan, y entregan a los hombres un territorio que ahora pueden cultivar y habitar. Así pues, obran como civilizadores. En un mosaico de la catedral de Otranto, que se hace remontar a los años 1163-1165, aparece representado el combate entre Arturo y Chapalú, pero el rey monta un animal no identificado, tal vez un buco, y muere, cosa que nos dice también Andrés en su *Romanz des Franceis*, redactado antes de 1204.

Mucho se ha cavilado sobre Chapalú, y existen tres teorías. Este monstruo podría venir de las tradiciones célticas, y ser idéntico al Cath Paluc del *Libro negro de Carmarthen*, cuyo manuscrito fue copiado entre 1154 y 1189 [10]. También allí el monstruo viene de las aguas, del mar, asuela el país, pero le da muerte Kei, el senescal del rey Arturo. La otra interpretación ve en *palu* una forma de *palus*, «el pantano», y entonces el gato será un demonio o un genio de

[9] Cf. E. Freymond, «Artus' Kampf mit dem Katzenungetüm. Eine Episode der Vulgata des Livre d'Artus, die Sage und ihre Lokalisierung in Savoyen», *Beiträge zur Romanischen Philologie. Mélanges F. Gröber*, Halle, 1899, S. 311-396.

[10] Cf. D'Arbois de Jubainville, *Cours de Littérature celtique*, *op., cit. supra*, T. IV, p. 249.

los terrenos pantanosos. Por la *Vida del obispo Godehardo*, redactada por Wolfher de Hildesheim hacia 1054, sabemos que los pantanos están llenos de aterradores «prestigios». Wolfher cita un «horrible pantano» cerca de Hildesheim, «en el que se veían y oían, tanto de día como de noche, horrorosas ilusiones» (*horribiles illusiones*) [11], término eclesiástico que designa las apariciones. La última teoría, emitida recientemente por Philippe Walter, sugiere ver tras *palu* el término *pelu*, es decir, «peludo», y entonces Chapalú remitiría a la gran figura del hombre salvaje, que, según los lugares, adopta también formas animales [12]. Esta visión de las cosas es interesante, porque el Salvaje puede considerarse la forma carnavalesca de los genios de antaño, y también él es una manifestación de las fuerzas caóticas y naturales que amenazan incesantemente a la sociedad humana.

En las *Gestas de los daneses* de Saxo Gramático se encuentran dos pasajes que pertenecen a la historia de los genios comarcales, aunque éstos se encuentran ocultos tras lo maravilloso romancesco. Habiendo gastado el tesoro de su padre en gastos de guerra, el rey Frotho I trata de conseguir dinero. Un indígena le dice: «Hay un islote, no lejos de aquí [...]. Los túmulos contienen mineral [...]. Todos estos magníficos amasijos los guarda el señor de la montaña, un dragón». Frotho acude allí, solo, «porque quería enfrentarse al dragón como guerrero» –lo cual nos recuerda al rey Arturo–, mata al monstruo y se apodera de las riquezas locales (II, 38). El dragón es una de las mil formas adoptadas por los genios comarcales, y hay historias análogas que tienen por protagonistas a héroes y enanos... En otro pasaje, Saxo nos habla de *virgines silvestres*, «vírgenes silvestres» (III, 70). Perdido a causa de una insólita bruma durante una cacería, Hother llega a la morada de las señoras de los bosques; éstas le predicen el porvenir, y luego casa y ocupantes desaparecen y Hother vuelve a encontrarse solo bajo la bóveda celeste. Hace ya tiempo que se reconoce que estas vírgenes son las nornas, las parcas germánicas, pero su presencia en el bosque muestra que los lugares salvajes, en cierto modo también son la antesala del otro mundo, lo cual explica su valor de refugio de espíritus y genios de todo pelaje.

El lector atento advierte en los textos muchas otras huellas de los genios comarcales. Las *Gesta Herwardi*, que datan de mediados del siglo XII, evocan a

[11] Texto en C. Clemen, *Fontes Historiae...*, *op. cit., supra*, p. 69.

[12] Ph. Walter, *La Mémoire du temps*, *op. cit., supra*, p. 552.

una multitud que consulta de noche a una fuente. Los *Miracula s. Mathiae*, escritos en el mismo siglo, hablan de un niño caído de su esquife al Mosela: «[...] un joven se quitó la ropa y se echó al agua, quiso sacar de ella al niño, pero lo retuvo un espíritu maligno, que ellos llaman Neptuno» (*maligno spiritu retrahente, quem Neptunum vocant*) [13]. «Neptuno» es el nombre culto que emplean los clérigos para designar a los espíritus de las aguas, como hemos visto, pero hay otros nombres, y Gervasio de Tilbury utiliza *dracus*:

> «En cuanto a los dracos [...], se cuenta que tienen su residencia en las gargantas de los ríos y que, adoptando la apariencia de corderos de oro o de copas que flotan en el agua, atraen a mujeres y niños que se bañan a la orilla de los ríos; en efecto, cuando éstos tratan de atrapar los objetos que han visto, son bruscamente cogidos y arrastrados al fondo del agua.» (*Otia imperialia* III, 85).

En la *Saga de san Olaf* (cap. 67), que es llamada «la más antigua», o la «legendaria», el rey Olaf busca en las montañas un refugio para la noche, y le pregunta a Busi si conoce alguno. El otro responde: «Ciertamente, señor, lo llaman Gröningar, pero nadie debe quedarse allí, pues está encantado por la presencia de los trolls y los malos espíritus» (*fyrir trollagange oc meinvætta*).

Resumamos lo que acabamos de ver. La forma más corriente que adoptan en la hagiografía los genios comarcales es el dragón, mientras que la literatura narrativa, como descubriremos, añade gigantes, enanos, hadas, etc. Cada vez, aparece la identidad de los genios tras un tema recurrente, el de la desertificación, de la tierra yerma, o también detrás del tema de los sacrificios humanos exigidos por una bestia que vive cerca de los hombres y que no los deja tranquilos más que a condición de que le ofrezcan regularmente individuos o animales. Si el simbolismo del combate del cristianismo contra el paganismo es aquí particularmente rico, hasta el punto de borrar ampliamente el substrato más antiguo, no por ello deja de traslucir la permanencia de los ritos destinados a amansar o neutralizar las fuerzas locales anteriores a toda instalación del hombre. También es notable que los santos amansen monstruos, y dejen que los habitantes se ocupen de darles muerte.

[13] Texto en C. Clemen, *op. cit., supra*, p. 73.

Además, todas estas leyendas nos revelan que a los genios comarcales únicamente los pone en fuga una fuerza sagrada que es superior a los poderes de los que ellos disponen. En el romance o en los textos normánicos menos cristianizados, subsisten ritos forjadores de héroes que hacen avanzar los límites de la cultura y hacen retroceder los espacios salvajes, verdaderos últimos refugios de los genios. Comparar los textos permite localizar los distintos estratos que componen los textos, en que se mezclan datos muy antiguos, creencias populares y cristianismo. Vamos a centrarnos ahora en la noción de límites, de fronteras.

Los genios locales se convierten a veces en enanos que los héroes se encuentran en el espacio salvaje.
Heldenbuch, *Estrasburgo, Johann Prüss, hacia 1483.*

II

LA TOMA DE POSESIÓN DEL SUELO

Donde más claros son los ritos que acompañan la toma de posesión del suelo es en los países escandinavos. En los demás países, en la historiografía y la hagiografía, es más difícil interpretar los datos, que no se dejan descifrar más que en el momento en que se dispone de los medios de detectar las coincidencias o los medios de comparación. Así pues, para empezar, tomaré ejemplos del *Libro de la colonización de Islandia*.

En un primer momento, los colonos dejan al dios a quien veneran el cuidado de designar la sede del futuro asentamiento: echan por la borda los montantes del asiento alto, es decir, del asiento de honor, que se reserva al dueño de la casa, que a menudo lleva esculpida la imagen de una divinidad. Veamos qué hace Ingólf. Empieza por consultar los augurios tras haber hecho un sacrificio, y se entera de que debe ir a instalarse a Islandia. Equipa su barco y se echa a la mar. «Cuando avistó tierra, arrojó al agua los montantes de su asiento alto, "para la suerte" *(til heilla)*, y afirmó que viviría allí a donde fuesen a tocar tierra. Desembarcó en el lugar que ahora se llama Ingólfshöfdi» (S 8).

El valor sagrado de este acto se ve bien claro en un pasaje de la *Saga de los Jefes del Valle del Lago* (cap. 10 ss.): el dios Freyr se apodera del amuleto de Ingimund y lo esconde en Islandia; una vidente le dice a este último que lo encontrará cavando la tierra allí donde, tras haber desembarcado, fije los montantes de su asiento alto. De modo que es a los dioses a quien corresponde, al menos en ciertos casos, fijar el lugar de establecimiento de sus protegidos.

Cuando Thórólf Mostrarskegg, adorador de Thór, llega a avistar Islandia, echa por la borda los montantes de su asiento alto: «Allí estaba esculpido Thór. Afirmó que Thór tocaría tierra allí donde quisiera que viviese él, e hizo el voto de consagrar a Thór todo el país que colonizase y darle su nombre». (S 85). El

cabo adonde fueron a parar los montantes recibe el nombre de Thórsnes, «cabo de Thór», y Thórolf se instala en las proximidades.

Pese al laconismo de las sagas, el papel que desempeñan los pilares del asiento alto es determinante. Tomemos dos ejemplos en la *Saga de las gentes del Valle del Salmón* (*Laxdoela saga*). Unnr encuentra los montantes de su asiento alto al fondo del Breidafjord: «Ella consideró entonces que sabía perfectamente dónde tenía que instalarse; hizo construir una granja en el lugar que se llama Hvamm y residió allí» (cap. 5). Björn y los suyos reaccionan de igual forma: «Les pareció que les designaban el lugar donde establecerse» (cap. 3).

Más allá de las religiones, los hombres piensan de igual forma, y debo señalar aquí un paralelo interesante que muestra hasta qué punto el cristianismo es tributario de las tradiciones ancestrales y paganas. Un pasaje del *Libro de la colonización de Islandia* establece bien el punto de contacto entre el universo pagano y el cristiano.

Cuando Örlygg parte para Islandia, el obispo Patrek le pide que se lleve maderamen para hacer una iglesia, una campana de hierro y un *plenarium*, libro litúrgico que contiene misal, breviario y pericopios, así «[...] como tierra consagrada que tenía que poner bajo los pilares de ángulo. El obispo le pidió que cogiese tierra allí donde viese que salían del mar dos montañas», y Patrek describe con exactitud el lugar donde deberá establecerse Örlygg (S 15). Este pasaje calca muy exactamente los ritos paganos: nada de asiento alto, sino tierra consagrada, es decir, portadora de igual valor religioso que los montantes esculpidos de la efigie de Thór; además, Patrek se comporta exactamente como una profetisa (*spákona*) o como los sames enviados a encontrar el amuleto de Ingimund.

En numerosas vidas de santos aparece un tema que se acerca mucho al que acabamos de ver: un religioso deja a Dios el cuidado de escoger el lugar en el que se establecerá, y ocurre de la manera siguiente. La *Vita sancti Carantoci*, redactada hacia el año 1100, cuenta que Carantoc, procedente de Kerediciaun (Cardigan), llega a la embocadura del Severn tras haber confiado su altar a las olas (*misit altare in mare*) para saber, según el lugar al que éste fuese llevado, de qué lado quería Dios que dirigiese sus pasos (*ubi Deus volebat illum venire*). Cuando encuentra su altar, construye una iglesia en aquel lugar [1].

[1] Citado por Faral, *La Légende arthurienne*, *op. cit.*, *supra*, T. I, p. 241 ss.

Estas leyendas conocen otra forma que tiene que ver con la misma mentalidad. Cuentan que las reliquias de san Vicente, abandonadas en una barca, encallaron cerca de Lisboa, y desde entonces la nave del santo aparece en el escudo de la ciudad. Otras veces, como en el caso de la virgen *nautonière* de Boulogne-sur-Mer, es una estatuilla traída por un esquife, a la que se construye un santuario. San Tropez decapitado llega a la orilla llevado por una nave maravillosa. En otros casos, el carácter tópico de la «divinidad» no deja lugar a dudas. En la leyenda de santa Cristina de Viserny, la capilla que se le construye se encuentra totalmente destruida a la mañana siguiente. Al cabo de cierto tiempo, los obreros, furiosos, arrojan las herramientas y exclaman: «Si este lugar no es el adecuado, ¡pues muy bien! ¡que nuestros martillos y llanas sean llevados al lugar adecuado!». A la mañana siguiente, encuentran las herramientas en lo alto de la montaña, y construyen la capilla sin ninguna dificultad [2]...

También habría que reexaminar todos esos relatos en los que santos decapitados llevan su cabeza a un lugar en el que quieren ser enterrados. En estas leyendas de cefaloforia [3], el resultado es siempre el mismo: se construye enseguida un santuario y la presencia del cuerpo del santo produce milagros. Dicho de otro modo: se encuentra sacralizado un nuevo espacio, y el cuerpo del muerto (o sus reliquias, etc.) es la forma visible de una función tutelar. En la mayoría de los casos, si no en todos, el santo se transforma primero en genio tutelar, y luego, a veces, en genio del lugar, pero los dos aspectos son distintos en el origen, puesto que se trata de oponer una sacralidad a otra y de asegurarse una protección contra las fuerzas que pueblan el lugar. Esto todavía es más flagrante cuando se desarrolla una peregrinación que trae la prosperidad al monasterio o pueblo cerca del cual se encuentra la santa sepultura [4].

Este tipo de relatos pueden relacionarse con aquellos en los que hay prodigios que designan el emplazamiento de un futuro asentamiento humano. El modo en que el colonizador descubre un lugar adecuado es siguiendo a un animal más o menos maravilloso, o también puede ser el vuelo de los pájaros el que confiere valor particular a un lugar. En la costa portuguesa del Algarve, el lugar llamado

[2] J. Gelis, «La Sainte de Viserny. Le Culte de sainte Christine et la Mythologie sacrée de Viserny (Côte-d'Or)», *Mythologie française* 147-149 (1987), pp. 11-15.

[3] Cf. por ejemplo H. Fromage, «Les Aspects celtiques de saint Denys», *Mythologie française* 144 (1987), pp. 15-27.

[4] Cf. P. Signal, *L'Homme et le miracle...*, *op. cit.*, *supra*, p. 61 ss.

Promontorium sacrum llevaba el nombre de «Puerto de los dos Cuervos», y ya era sagrado en la época romana. Según el Pseudo Plutarco, fue hacia el año 43 antes de nuestra era cuando una bandada de cuervos determinó la elección del lugar en el que debía alzarse la ciudad de Lugdunum; pues bien, el cuervo es para los celtas el ave sagrada del dios Lug. Planco, el colonizador, trazó con un arado las dos vías principales de la colonia, con la cabeza ritualmente cubierta por la toga [3]. En su *Topografía hibérnica* (II, 28), Gerardo de Barri refiere lo que sigue:

> «También en Italia, cerca de la noble ciudad de Ravena, todo tipo de cuervos, cornejas y chovas procedentes de todas las regiones de Italia se reúnen cada año el día de san Apolinar, como si tuviesen una cita. En virtud de una antigua costumbre, se les da ese día el cadáver de un caballo. Si me preguntas por qué razón, no sé explicarlo, excepto tal vez por una costumbre implantada desde mucho tiempo atrás y que ya se haya convertido en algo casi natural. Allí donde se supone que quedó el cuerpo del santo se reúnen los pájaros o más bien son reunidos por un milagro de este santo. De esta reunión de pájaros viene la creencia de que Ravena recibió el nombre de Ravennesburch en alemán, es decir, Ciudad de los Cuervos.»

Se advierte aquí claramente la superposición de los datos paganos y cristianos: el antiguo fenómeno se remite a la fiesta anual de un santo, mientras que hay renovación anual de un rito propiciatorio extremadamente religioso, puesto que lo que se inmola es un caballo, y es bien sabida la importancia de los équidos en la religión de los antiguos germanos. La ofrenda probablemente estuviese dirigida a los genios tutelares del lugar.

En la leyenda de san Miguel, lo que permite descubrir un emplazamiento sagrado es el comportamiento insólito de un toro [4]:

> «El año del señor 390, había en la ciudad de Siponto un hombre que, según algunos autores, se llamaba Gargan, por el nombre de esta montaña, o bien esta montaña había tomado el nombre de aquel hombre. Tenía un rebaño inmenso de ovejas y bueyes. Un día que estos animales estaban

[3] F. Guériff, «Guérande et le culte de saint Michel», *Mythologie française* 160 (1991), pp. 5-11, cf. p. 7.

[4] Cf. Ph. Walter, *Mythologie chrétienne, op. cit., supra*, p. 243 ss.

paciendo en las laderas de la montaña, un toro se alejó de los otros para subir a la cumbre y no regresó con el rebaño.

El amo tomó gran número de siervos para buscarlo, y al final lo encontró en lo alto de la montaña, frente a la entrada de una caverna. Irritado por el hecho de que el toro errase solo de aquel modo, a la aventura, le tiró una flecha envenenada, pero inmediatamente, como si la hubiese desviado el viento, la flecha regresó a su lanzador y lo hirió.

Los habitantes, asustados, van a ver al obispo y le preguntan qué opina de algo tan extraño. Ordenó tres días de ayuno y les dijo que la explicación había que pedirla a Dios. Tras ello, al obispo se le apareció san Miguel y le dijo: «Sabréis que a ese hombre lo ha alcanzado su propio dardo por voluntad mía, pues soy el arcángel san Miguel, que, con la intención de habitar aquel lugar de la tierra y mantenerlo en seguridad, he querido dar a conocer con este signo que soy inspector y guardián de ese lugar».

No hace falta decir que san Miguel pronto tuvo su santuario. En el texto de Santiago de la Vorágine pululan los elementos paganos de un emplazamiento sacralizado por un animal; la flecha que se vuelve contra aquel que la ha disparado; el nombre de Gargan del boyero del Mont-Saint-Michel. Agreguemos la afirmación de Miguel, que es la de un verdadero *genius loci*. San Miguel se aparece otra vez hacia el año 710, en Tumba (el Mont-Tombe, actualmente Tombelaine) [7], cerca del mar, no lejos de Avranches, y ordena al obispo que se construya en aquel lugar una iglesia y se celebre su memoria, tal como se hacía en el monte Gargan. El arcángel declaró que tenía que construirse allí donde «encontrase un toro que habían escondido unos ladrones». Eso fue lo que sucedió y, tras varias peripecias, quedó así cristianizado el Mont-Saint-Michel.

En la leyenda de Notre-Dame-de-Bon-Encontre [Nuestra Señora del Buen Encuentro], cerca de Agen, también es un buey el que permite descubrir un emplazamiento:

> En Pau, caserío de la parroquia de Santa Radegunda, vivían los hermanos Fraissinet, que tenían un prado y una granja en La Roqual. El hermano más joven advirtió varias veces que uno de los bueyes se apartaba del reba-

[7] En Tombe-Elaine, el segundo término es en realidad deformación de Belenos. Para los galos, este lugar era sagrado, tal vez porque era regularmente alcanzado por el rayo.

ño y se echaba al suelo ante una zarza. Intrigado, corrió hasta el buey y, en la espesura de las matas de espinas, distinguió una pequeña imagen de la Virgen con el Niño en los brazos. Se la llevó a su madre, que la encerró en un cofre para mostrarla más tarde a la familia. Pero, cuando abrieron el cofre, había desaparecido la estatuilla y, a la mañana siguiente, gracias al comportamiento del buey, volvieron a encontrarla en la zarza. La cosa se reprodujo del mismo modo, y acabaron edificando una capilla en el lugar del descubrimiento y allí pusieron la estatua [8].

Esta leyenda, referida por el franciscano Vincent, en 1642, demuestra la persistencia de las mentalidades antiguas y muestra que se creía que las «divinidades» estaban firmemente unidas a lugares. En Faubouloin (Morvan), un buey que se escapaba regularmente del rebaño conduce al boyero hasta un fresno, cerca de una fuente, en el que se descubre una estatuilla de Nuestra Señora, y se edifica una capilla en aquel lugar. El tema del animal guía es común a muchas ciudades. En Berna (Suiza alemánica), una osa (Bärin) guía la fundación de la ciudad por parte de Berthold V de Zähringen en un emplazamiento en el que se veneraba a la diosa Artio, como sabemos por una epigrafía. Pues bien, los genios toman corrientemente el aspecto de un animal para guiar a los hombres hacia un lugar.

Las divinidades no son las únicas que pueden decidir el lugar en el que se instalarán los hombres, también pueden hacerlo los muertos. Antes de morir en el barco que lo conduce a Islandia, Lobo de Atardecer *(Kveld-Ulf)* pide que echen al mar su ataúd y que su hijo se instale a poca distancia del lugar en que su cuerpo toque tierra [9]. Los muertos se convierten en un enlace entre el hombre y las fuerzas sobrenaturales, como hemos visto más arriba. Como siguen viviendo en su tumba, pueden ayudar a los vivos y hacer fracasar las intrigas de sus enemigos. No es raro leer observaciones como la que sigue: «Quiero ser enterrado en Skaneyarfjall –dice Odd al morir–; desde allí podré ver toda la región» (*Laxdoela saga*, cap. 17) [10], y además, se sobrentiende, podré seguir los asuntos de los míos.

[8] Cf. A. Barre, «Notre-Dame-de-Bon-Encontre, près d'Agen», *Mythologie française* 142 (1987), pp. 19-24.

[9] *Landnámabók, Sturlubók* 29.

[10] Se encontrará la traducción de la *Saga de las Gentes del Valle del Salmón* en R. Boyer, *Sagas islandaises, op. cit., supra.*

Una vez elegido el sitio del emplazamiento, empieza la toma de posesión del suelo propiamente dicha, y aquí existen diversos ritos [11]. Sigamos a Aevar. Remonta el río Blandá y, cuando llega a un lugar que se llama Mobergsbrekkur, clava en tierra un gran bastón y dice que es allí donde Véfröd, su hijo, establecerá su casa [12]. Este acto es corriente y lo encontramos también en los topónimos. Thórólf Mostrarskegg toma tierra desde el río Stafá, el río del Bastón, hasta el Thórsá, el río de Thór. Rodrek, esclavo de Hrosskell, toma posesión de la tierra «hundiendo en el suelo su bastón recién descortezado, que recibió el nombre de Landkönnud», es decir, «marca de establecimiento» (S 194). También es posible contentarse, como Náttfari, con hacer unas marcas en los árboles (S 247), pero, puesto que, más tarde, este personaje es expulsado de sus tierras, cabe deducir que esta forma no es verdaderamente ritual. Pero J. Grimm señala que en otras partes las marcas en los árboles delimitan un espacio sagrado [13]. Es posible que el empleo de la madera remita al culto a los árboles.

Saemund sigue otro rito: toma posesión de sus tierras mediante fuego (S 189). El texto dice literalmente: «Dio la vuelta a las tierras que se atribuyó por fuego». Este giro sibilino se aclara gracias a otro pasaje del *Libro de la colonización de Islandia*: «Önund tiró por encima del río una flecha encendida y así se consagró la tierra del oeste y habitó entre los ríos» (S 198), y la *Saga de Víga Glúm* dice lo mismo (cap. 26). Helgi el Delgado coloniza todo el Eyjafjord entre Sigluness y el cabo del Serbal, y enciende un gran fuego en el lugar en el que cada lago vierte sus aguas en el mar, «consagrándose así todo el fiordo entre los cabos» (H 184).

Se considera que el fuego pone en fuga a los genios comarcales, pues está vinculado al sol, que a su vez es enemigo de las criaturas ctónicas: petrifica a los enanos, por ejemplo, y es el dueño absoluto de las fuerzas naturales. Hay dos locuciones corrientes que expresan este acto: *fara med eldi at fornum sid ok nema sér land* (ir con el fuego según la antigua costumbre y tomar la tierra); *fara (um) land eldi* (dar la vuelta a la tierra con el fuego). Tal vez sea el rey Harald del Hermoso Pelo quien codificó estos ritos, llamados *eldvigning*, «consagración mediante fuego», pero ya existían antes de él. El *Libro de la colonización de Islandia* dice esto (H 294):

[11] Han sido muy bien estudiados por D. Strömbäck, «Att helga land», en: *Mélanges Hägerström*, Uppsala, 1928, pp. 198-220.

[12] *Landnámabók, Sturlubók* 184.

[13] J. Grimm, *Deutsche Rechtsaltertümer, op. cit., supra*, p. 545.

«El rey estipuló que nadie debería tomar más tierra de la que pudiese recorrer con el fuego en un día con su comitiva. Había que encender fuego cuando el sol estaba en el este; había que encender fuegos de lugar en lugar de modo que se viese el uno desde el siguiente, y los fuegos que se encendían cuando el sol estaba en el este debían arder hasta la noche. A continuación, debían caminar hasta que el sol estuviese en el oeste y hacer allí otros fuegos.»

Así pues, la toma de posesión del suelo dura desde la salida hasta la puesta del sol. Régis Boyer señala a este respecto que, en Septentrión, el culto al fuego va unido a la adoración de la luz, y ésta expulsa a los espíritus de todo tipo. Este punto es totalmente claro en la *Saga de los Gotlandeses* (*Guta saga*):

«Gotland fue descubierta por vez primera por un hombre llamado Thjelvar. En aquella época, Gotland era una isla encantada (*elvist*: élfica) que de día se hundía bajo las aguas, y por la noche salía a la superficie. Aquel hombre fue el primero que introdujo el fuego en la isla y, desde entonces, nunca más volvió a hundirse [14].»

Jean-Marie Maillefer, de quien tomo esta traducción, señala aquí: «Es tentador relacionar el nombre del primer colonizador de Gotland, Thjelvar, raro y documentado en la antroponimia sueca antigua únicamente por una inscripción rúnica de Ostergötland (Ostrogotia), con el nombre de Thjalvi, siervo del dios Thór, cuyo elemento natural característico es el fuego y cuyo papel tradicional es combatir las fuerzas procedentes del exterior del mundo humano.» En la *Saga de Víga Glúm* (cap. 26), la madre de Einar acude a Thvera con fuego, obliga a Glúm a abandonar los lugares y afirma que ha sacralizado la tierra para su hijo (*er helgat landit Eynari syni mínum*).

Existen formas más simples de apropiarse el suelo que la que acabamos de describir. En numerosos mapas, cuyos pasajes más importantes recoge J. Grimm en sus *Antigüedades jurídicas alemanas* (*Deutsche Rechtsaltertümer*), la toma de posesión del suelo se efectúa también por medio de lanzar un martillo, que, como se sabe, es el atributo del dios Thór. Así ocurre en 1360 en el arzobispado de Maguncia [15]. Sobre los límites así definidos se grababa el signo del martillo, según cuenta la *Saga de Hákon el Bueno* (cap. 18). También puede utilizarse un hacha cuando se trata de delimitar un bosque o un agua, rito documentado en 1121 y 1306. La *Lex Bajuwariorum* (IX, 6, 2) ya menciona un hacha grande en el rito siguiente: si una granja no está cercada (*cinctus*), el que se opone a que la cerquen lanza un hacha grande en dirección a mediodía, Oriente y Occidente. Lanzarla al Norte está prohibido: allí no se pondrá seto, y la sombra hará de límite [16].

Recordaré de pasada que, en la leyenda de Rómulo, la toma de posesión del suelo se efectúa arrojando una lanza al Palatino. En la leyenda de san Gonzalo de Amarante, la elección del terreno de construcción se efectúa lanzando el bastón del santo, y en un rito de *Terminatio* perpetuado en Cataluña, en 1470, por Miguel de Iranzo, la fijación de los límites (*limites*) se hace arrojando una lanza... Tirar la lanza o el martillo es un medio de intimidar a los genios, equivalente a una declaración de guerra o, por lo menos, a manifestar la determinación del colono, que, seguro de sus propios dioses o de su propia «capacidad de suerte», como decían los antiguos escandinavos, no duda en alcanzar sus fines.

Puede lanzarse una flecha inflamada por encima del territorio deseado. También pueden combinarse varias formas de toma de posesión. *El Libro de la colonización de Islandia* describe un conjunto sin equivalente en los textos:

«Einar y sus dos hermanos, Vestmad y Vémund, hundieron un hacha en el Reistargnúp y en consecuencia llamaron al fiordo Fiordo del Hacha; pusieron un águila arriba en el oeste y llamaron a aquel lugar Mata del Águila; en un tercer lugar, pusieron una cruz y llamaron al lugar Cresta de la Cruz. De este modo se consagraron todo el Fiordo del Hacha.»

Otros pasajes del *Libro* hacen hincapié en la duración de la operación: lleva entre dos y tres días. Parece que esta diferencia se explica por la legislación de entonces, que establece diferencia entre hombres y mujeres. Según las prescripciones del rey Harald del Hermoso Pelo, una mujer delimitaba su futuro dominio conduciendo una becerra de dos años, lo cual implica cierta lentitud. Pues bien, en el *Libro*, hay un pasaje que sobrentiende que pudo circunscribirse la

[14] Cf. J.-M. Maillefer, «Guta saga..., art. cit., *supra*, p. 132.

[15] J. Grimm, *Deutsche Rechtsaltertümer*, *op. cit.*, *supra*, p. 55 ss.

[16] *Ibid.*, p. 57.

tierra montando un potro: Vébjörn delimita su lote a partir del Fiordo del Caballo hasta una parcela llamada Folafótr, donde se encuentra también la palabra «potro» [17], cosa que tal vez confirma la leyenda de san Andreas (cf. más adelante)...

El lector habrá constatado ya que el pensamiento cristiano y el pensamiento pagano funcionan de la misma forma. Los colonizadores se ponen bajo la protección de un dios, por ejemplo Thór o Dios, pero en todos los casos hay dos sacralidades que se oponen: la sacralidad de los orígenes, representada por los genios comarcales, y la sacralidad del colono. No cabe duda de que, en todos esos actos, se trata de la aplicación de un ritual sagrado, como indica claramente la recurrencia del verbo «consagrar» (*heilla*). Así pues, de hecho, se quiere sustituir una sacralidad, la de las tierras vírgenes en las que reinan como señores los genios comarcales, por otra, por ejemplo la del dios que guía los pasos del colono. El rito de toma de posesión del suelo apunta a expulsar a espíritus y genios fuera del espacio delimitado. Así, los *landvaettir* se ven obligados a tolerar la presencia del colono en sus tierras, ven conjurado su poder, mas no por ello desaparecen, como veremos. Incluso conservan cierto poder, puesto que pueden aportar prosperidad y convertirse en genios domésticos, pero recobran todas sus capacidades destructivas si dejan de respetarse los ritos.

genio comarcal
↓
proceso civilizatorio
↓
genio doméstico

[17] Cf. R. Boyer, *Le Livre de la colonisation... op. cit., supra*, pp. 118-121.

III

CIRCUMAMBULACIÓN: RITO DE APROPIACIÓN, DE EXPROPIACIÓN Y DE PROTECCIÓN

Se habrá advertido ya que la toma de posesión del suelo suele implicar una circumambulación y que es ante todo una circunscripción, o sea, que la noción de círculo, perfecto o no, es de primera importancia.

Los ritos de circumambulación tienen que leerse a dos niveles: se trata de proteger el espacio circunscrito contra las fuerzas exteriores, los genios del lugar, aquellos mismos que preceden a los hombres en el terreno, y conferirle una sacralidad propia que se apoyará en la presencia de un dios, o de un santo en el caso de los cristianos, o de reliquias, o en la de un genio amansado o la de un muerto, generalmente el primer colonizador, vuelto al estado de genio tutelar. La circumambulación es una de las formas más antiguas de toma de posesión del suelo, y tiene valor jurídico, pero hay que saber que, en aquellos tiempos antiguos, derecho y religión son indisociables.

Entre los testimonios más antiguos está la historia de la fundación de Roma: Rómulo y Remo siguieron los presagios –la bandada de buitres– y luego de haberse decidido éstos por el Palatino donde se encontraba Rómulo, éste traza el recinto de la futura ciudad con un arado tirado por dos bueyes. El resto es conocido: Remo se burla de aquel recinto, el foso, tan fácil de atravesar; salta por encima y Rómulo lo mata por aquel sacrilegio. Y es que el rito itálico era un rito de consagración. Según otras tradiciones, el arado debía ir tirado por una vaca blanca y un toro blanco. Tito Livio (II 5) nos dice que Horacio Cocles recibió en propiedad los campos que rodeó con un surco en una jornada (*uno die circumararit*). Pues bien, ese surco, el *mundus*, constituye el punto de

Rómulo y Remo

Surco → Mundus

encuentro entre las regiones inferiores y el mundo terrestre, como bien ha visto Mircea Eliade [1]. «Cuando el *mundus* está abierto —dice Varrón citado por Macrobio (*Sat.* I, 16, 18)—, la que se abre es por decirlo así la puerta de las tristes divinidades infernales.»

F. Delpech señala que en el siglo pasado se encuentra en Cataluña un rito parecido al de la fundación de Roma. El texto en el que se apoya dice esto [2]:

> «En Gelida, hasta mediados del siglo pasado, cuando había que construir una casa, el perímetro que debía tener se marcaba con un surco trazado por un arado. El surco no era continuo: se levantaba el arado allí donde debían ir las puertas. Creían que, si no procedían así, la casa se derrumbaría.»

Las tradiciones catalanas refieren asimismo que la ciudad de Vila-real fue fundada por el gran rey Jaime, que, en persona, «tomando un arado, marcó con surcos el contorno de la ciudad y sus calles». Hay en Cataluña otro rito digno de señalarse:

> «En Cardedeu había una familia cuyo heredero, el domingo de carnaval, por la tarde, labraba la plaza para indicar su antiguo derecho de propiedad sobre el pueblo»,

lo cual no es otra cosa que una renovación del rito de toma de posesión del suelo.

Además, todo edificio sagrado se trazaba siguiendo un rito preciso. Una yunta de bueyes abría surcos en los cuatro puntos de un cuadrado empezando por el lado sur y procediendo en un orden y en direcciones ciudadosamente definidos. Además, los sacerdotes que han tomado los auspicios y los augurios, tras haber dividido las regiones celestes (*regiones caeli*) con ayuda de un bastón encorvado, «liberan y declaran vacío» el terreno de la futura construcción. «Lo que entonces se inaugura es puesto en comunicación, en simetría

[1] M. Eliade, *Le Mythe de l'éternel retour*, Paris, 1969, p. 20 ss.

[2] F. Delpech, «Rite, légende, mythe et société: fondations et fondateurs dans la tradition folklorique de la péninsule ibérique», *Medieval Folklore* 1 (1991), pp. 10-56, véase sobre todo p. 27 ss., en la que se encontrarán los dos textos que traduzco.

eficaz con el cielo [...], lo que no se inaugura sigue siendo esencialmente terreno», señala G. Dumézil. El templo itálico, señala por su parte Eliade, «era una zona de intersección de los tres mundos, el superior (divino), el terreno y el subterráneo [3]».

Snorri Sturluson cuenta dos veces la historia de Gefion, que en tiempos mitológicos se apropió de la tierra que forma actualmente la isla danesa de Seeland:

> En recompensa a la diversión que le había proporcionado, Gylfi, rey de Suecia, concede a una mujer llamada Gefion «tanta tierra de labranza en su reino como rodeasen cuatro bueyes en un día y una noche [...]. Se fue al norte, al País de los Gigantes, a buscar cuatro bueyes –que eran sus propios hijos concebidos con un gigante–, y los unció a un arado. Éste avanzó tan profundamente y con tanta fuerza que se desprendió un trozo de tierra. Los bueyes lo arrastraron al mar, en dirección al oeste [...]. Allí, Gefion fijó el trozo de tierra y le dio nombre: lo llamó Seeland [4]». (*Gylfaginning*, cap. 1).

En la *Saga de los Ynglingar* (cap. 5), Snorri indica que Odín envió a Gefion en busca de nuevas tierras. «Llegó a donde estaba Gylfi, que le dio unas tierras para labrar. Luego se fue al Mundo de los Gigantes y tuvo cuatro hijos con un gigante. Les dio apariencia de bueyes, los unció al arado y, labrando, arrancó las tierras del oeste, frente a Odinsey, y las precipitó en el mar. Es la isla que se llama Seeland, y allí es donde se estableció a continuación [5].»

Permaneciendo en el estricto ámbito jurídico, muchos textos describen la apropiación del suelo mediante actos similares.

En el año 496, Clodoveo concede a Juan, abad de Reomans (Borgoña), tanta tierra como pueda recorrer montado en su asno mientras él hace la siesta (*méridienne*). Flodoardo cuenta lo mismo sobre san Remigio (*Hist. Rem* I, 14). La *Crónica de Königshofen* (Alsacia) dice que Dagoberto donó a san Florencio, o Florentino, la tierra que recorriese montado en una asna hasta que él saliese del baño y se vistiese.

En la *Vida de san Malo*, escrita a finales del siglo IX por el diácono Beli,

[3] G. Dumézil, *Rituels indo-européens à Rome*, Paris, 1964 (Etudes et Documents XIX), p. 27 ss.

[4] *Edda Snorra Sturlusonar*, ed. F. Jónson, Copenhague, 1931.

[5] Cf. *La Saga des Ynglingar*, trad. por Ingeborg Cavalié, Paris, 1990.

Malo ordena a Domnech: «En nombre de Cristo, hijo de Dios, toma dos bueyes jóvenes no enseñados y ponlos bajo un solo yugo, seguido por un arado, y te doy toda la tierra que puedan rodear entre la salida y la puesta del sol *(de ortu solis ad occasum)*, en bien propio, para la vida eterna y en posesión perpetua, y todo aquel que cambie algo en ella contra tu voluntad y sin autorización, maldito sea por tu plegaria» (cap. 34) [6]. El final de la frase se parece mucho a una fórmula de execración.

Hacia 1205, Waldemar, rey de Dinamarca, donó a san Andrés, en Slagelse, tanta tierra como pudiese delimitar cabalgando un potro de nueve días mientras él se estuviese bañando. La capilla de Kervédot, en el cantón de Quimper, contiene una estatua de madera que representa a san Théleau recorriendo su parroquia montado en un ciervo. Ludovico Pío concedió a Enrique el Güelfo la tierra que pudiese delimitar con un arado mientras él durmiese a mediodía. Cuando el ensanche de Zittau por Ottokar II de Bohemia, en 1255, trazaron un surco mientras el rey y los grandes del reino seguían a caballo. El capitular *De villis* (§ 27), de Carlomagno, dice que la tierra pertenecerá a aquel que pueda rodearla en una jornada (*in unum die circumire*). En cuanto al *Indiculos superstitionum*, critica el rito de trazar surcos alrededor de las viviendas (§ 23), lo cual es una medida apotropaica. Señalemos que en el siglo pasado todavía se practicaba este rito en Cataluña cuando se construía una casa.

Sin duda cabe relacionar estas medidas con otro rito fustigado por Cesario de Arles: se daba la vuelta a las casas con disfraz de ciervo, vaca o cualquier animal prodigioso, cosa que prohibió el concilio de Auxerre en el año 578. Desdichadamente, los textos no dicen con qué fin se hacía aquello, pero algunos ejemplos más recientes, recogidos por los etnólogos en la Europa central durante los años cincuenta, sugieren que el disfraz remite a una divinidad menor.

Tales ritos son parecidos, *cum grano salis*, al rito siguiente, que se sitúa en un plano paralelo, el de la renovación de lo sagrado, de su «refundación». A mediados del siglo XIV, un luneburgués corrió con las llares alrededor de su granja, en el sentido del sol, para protegerla de la peste, y luego enterró las llares bajo el umbral. Cuentan que un tal Raud paseó una imagen de Thór alrededor de su isla para protegerla [7], rito que sin duda hay que relacionar con el artículo *De simulacro quod per campos portant* del *Indiculus superstitionum*.

[6] Ed. y trad. de G. Le Duc, *Les Dossiers du Ce.R.A.A.* 8 (1979).
[7] J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, T. I., p. 386.

Hacia 1125-1130, cuando se declara una epidemia en Soissons, son paseadas las reliquias de san Gregorio alrededor de las murallas, es decir, se rodea la ciudad con una barrera espiritual infranqueable aunque invisible, se delimita un espacio sagrado en el interior del cual se hace más eficaz la acción del santo. De tal procedimiento habla ya Gregorio de Tours (*De glor. conf.* cap. 78), lo volvemos a encontrar en Flandes en el siglo XI, donde se organizó una circumambulación alrededor de la abadía de Lobbes. En el siglo XII, pasearon la cabeza de san Valentín alrededor del monasterio de Jumièges para alejar de él las ratas, cuenta Baudri de Bourgueil. Cuando se sabe que las enfermedades las envían los espíritus, los genios descontentos o los demonios, se vislumbra el trasfondo pagano de tales medidas.

Desde el siglo IV, las procesiones lustrativas –recordemos aquí las Ambarvalias y el rito del Amburbium, ambos de Roma–, que recorren los lugares que hay que exorcizar, forman parte de la liturgia del pueblo cristiano, y recordaré que las Rogativas (de *rogare*: «rogar») las instituyó en Brioude san Galo durante la epidemia de los años 543-546, siguiendo el ejemplo de lo que había hecho san Mamerto, obispo de Vienne (Delfinado) en el año 470. Santiago de la Vorágine narra lo que sigue en *La Leyenda dorada*:

> «Vienne sufría frecuentemente terribles temblores de tierra que echaban abajo muchas casas e iglesias. Durante la noche se oían ruidos y clamores repetidos [...]. Así como, con permiso de Dios, entraron antaño los demonios en los puercos, así también con permiso de Dios, por los pecados de los hombres, entraron en los lobos [...]. Pues bien, como estas desgracias se producían cada día, el santo obispo Mamerto ordenó un ayuno de tres días e instituyó las letanías.»

Y Santiago de la Vorágine recuerda que el rito principal de esta celebración era «una procesión en la que se llevaba la cruz y el pendón; también tocaban las campanas para que los demonios huyesen asustados».

En otros lugares, la circumambulación es materializada por cadenas: en Turingia y en Baviera, las capillas de san Leonardo se situaban en colinas y bosques así rodeados. Pues bien, entre los antiguos germanos, los santuarios o lugares sagrados estaban rodeados por un hilo, cosa que podemos encontrar tras la leyenda de la fundación de Cartago (cf. más adelante) y aparece claramente en un romance redactado en Alemania, en el siglo XIII, titulado *Laurín*. El rey de los enanos, que así se llama, tiene en el interior de las montañas del Tirol una

maravillosa rosaleda cuyo cercado es un hilo de seda (v. 69-72), y quien lo rompe se expone a su venganza.

Señalemos que la Biblia nos indica claramente que en cierto modo puede anularse la sacralidad de un lugar, es decir, disminuir sus defensas, practicando una nueva circumambulación; Yahvé dijo a Josué:

> « [...] rodearéis la ciudad para dar una vez la vuelta a su alrededor, y durante seis días harás lo mismo, pero siete sacerdotes llevarán siete trompas delante del arca. Al séptimo día, daréis la vuelta alrededor de la ciudad siete veces, y los sacerdotes harán sonar las trompas. Cuando resuene el cuerno de carnero, todo el pueblo lanzará un formidable grito de guerra y la muralla de la ciudad se derrumbará.» (*Josué* VI, 3-5).

Esta compleja operación, que pone en juego varios medios, es una inversión de la circumambulación como medida defensiva. La sacralidad de los israelitas, o su Dios, si se quiere, cuya ayuda está representada por el arca y el cuerno de carnero, es más fuerte que los genios (divinidades) tutelares de la ciudad.

En 1590, en North-Berwick (Inglaterra), se celebró una asamblea de brujas; dieron la vuelta alrededor de la iglesia en sentido inverso al avance del sol (*wittershinns*), y luego uno de los miembros del grupo sopló en la cerradura, «se abrieron los cerrojos, y entró el profano tropel y el diablo se apareció en el púlpito a sus siervos, en forma de hombre negro». La operación indica claramente que se anula la protección de que goza el lugar, cosa que permite que ese aquelarre se celebre en un edificio consagrado [8]. Por lo demás, en numerosísimos ritos de brujería hay una circumambulación invertida, cosa que indica aquí *wittershinns*, valiosa información, ya proporcionada por las sagas medievales, donde el término es *andsoelis*. Esta inversión deja vía libre a los espíritus de toda clase, libera las fuerzas del caos y, por consiguiente, a los genios del lugar contenidos o conciliados por los ritos apropiados. Pero no parece haber sido siempre este el caso.

En la *Saga de Thórir el de las Gallinas* (*Hœnsa-Þóris saga*) cuya acción transcurre en Islandia entre el año 930 y el 999, se encuentra un pasaje interesante que merece atención:

[8] Cf. W. Scott, *Histoire de la sorcellerie*, Paris, 1832, p. 252.

> Thórir quema a Blund-Ketill en su granja de Örnolfsdalr. Poco después, llega al lugar Oddr. «Se dirigió a un edificio que no se había quemado totalmente, cogió un leño de abedul y de un tirón lo arrancó del edificio; luego, con la antorcha encendida en la mano, dio la vuelta a los edificios [de la granja] en el sentido contrario al curso del sol y dijo: «Así tomo posesión de esta tierra, pues no veo en ella rastro alguno de propiedad habitada. Que lo oigan los testigos aquí presentes» [9].

Cabe preguntarse por qué va Oddr en sentido inverso al del sol, y eso requiere una explicación que desdichadamente sólo puede ser una hipótesis. Se percibe que se superponen aquí dos ritos diferentes: un rito, bien conocido, de toma de posesión mediante el fuego, y otro rito (la declaración) que es mágico y va acompañado de una circumambulación, destinado sin duda a alejar los espíritus de los muertos de aquel lugar, a preservarse de su venganza, siempre posible. Pero también puede considerarse otra explicación: un lugar abandonado es instantáneamente reocupado por los genios comarcales antaño expulsados por el primer habitante. Sea como fuere, el fuego más la circumambulación en sentido inverso al avance del sol indican claramente que Oddr tiene miedo de algo, y que su acto no tiene simplemente por objeto mostrar a los testigos que él toma posesión de un dominio.

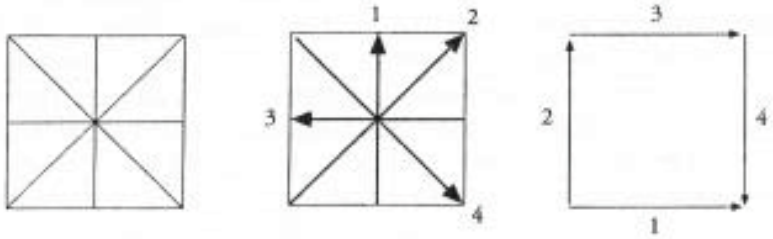
También puede restaurarse la sacralidad de un lugar por medio de una circumambulación. En la *Saga de san Oláf* (cap. 203), los hombres del rey Oláf han pisoteado un campo y echado a perder la cosecha. El campesino va a quejarse y Oláf decide reparar aquel perjuicio: «Cabalgó hasta el campo, vio que toda la cosecha estaba tumbada, *dio la vuelta al campo* y dijo: "Espero, camarada, que Dios deshará tu entuerto; este campo mejorará de aquí a una semana". Y aquel fue el mejor de los campos, tal como había dicho el rey [10].» Sólo el detalle que he destacado permite ver ya que se pone en acción un rito de sacralización. Según Gregorio de Tours (*Hist. franc.* IV, 14), lo primero que debía hacer el nuevo rey era dar la vuelta a su reino a caballo, lo cual es una medida de apropiación.

La perennidad de algunas prácticas es asombrosa, y se desprende clara-

[9] Ed. S. Nordal y G. Jónsson, en: *Borgfirdinga Sögur*, Reyjavík, 1938 (Islenzk Fornrit III); trad. francesa de A. Mazet, Paris, 1988 (Lumière du Septentrion), cap. 9.

[10] Trad. R. Boyer, Paris, 1983.

mente de los *Hechos de la Vida de san Goeznovico* (*Acta sancti Goeznovici*), fechados en 1019. El conde Comorro atribuyó a Goeznovico, para su monasterio, tanta tierra como pudiese rodear de zanjas en un día. Convino un día y una hora después de la cual el santo tenía que haber terminado su circuito (*assignata est dies qua sanctus debuit terram circuire*). Nuestro hombre parte entonces en dirección al norte, llevando a rastras una horca por el suelo —«y a medida que arrastraba aquel bastón ahorquillado, la tierra, cosa extraña, se levantaba a un lado y otro y formaba una gran zanja»—, y avanza durante un estadio, gira luego hacia el este y avanza recto hasta un lugar denominado «Caput nemoris», actualmente Penhoat, la «Cabeza del Bosque»; desde allí, gira en ángulo recto hacia el sur y, habiendo recorrido en línea recta unos cuatro estadios, gira hacia el oeste y avanza otros cuatro estadios hacia el norte antes de girar por última vez hacia el este para volver al punto de partida [11]. Pues bien, esta manera de hacer es el equivalente exacto del trazado del cuadrado sagrado entre los romanos y los indoeuropeos (cf. el esquema junto a estas líneas), como mostró G. Dumézil al estudiar la delimitación del *âhavanîya*, el fuego sobre el que se transmiten a los dioses las ofrendas [12].



Trazado del cuadrado sagrado según G. Dumézil.

[11] Cf. el excelente estudio de D. Laurent: «Le Juste Milieu. Réflexion sur un rituel de circumambulation millénaire: la Troménie de Locronan», en: *Tradition et Histoire dans la culture populaire*, Grenoble 1990 (Documents d'Ethnologie régionale 11), pp. 255-292, sobre todo p. 279 ss.

[12] G. Dumézil, *Rituels indo-européens...*, *op. cit.*, *supra*, p. 28 ss.

Existen otros ritos de toma de posesión del suelo que, aunque parezcan más legendarios, correspondieron en un momento u otro a la realidad antes de que se perdiese el carácter sacralizador y se viesen degradados a la categoría de simples motivos más o menos fabulosos. Tal es el caso de la leyenda de la fundación de Cartago por parte de Dido [13]: una piel de ciervo recortada en finas tiras delimita el territorio de la ciudad, es decir, forma un espacio cerrado, poco importa ahora que éste sea redondo o rectangular. El mismo medio se empleó para delimitar la futura ciudad de Londres, si hemos de creer la *Saga de Ragnar Lódbrok*, e incluso la de York. Tomemos el caso de la leyenda de Melusina, tal como la refiere Juan de Arras a finales del siglo XIV. El hada aconseja a Raymondin de Poitiers:

> «Pedidle al joven conde Bertrán [...] tanta tierra como podáis encerrar en una piel de ciervo. Que os dé esa tierra en total franquicia [...]. Al día siguiente, encontraréis a un hombre que llevará en un saco pieles de ciervo curtidas en alumbre. Comprádselas [...] y hacedlas cortar luego en una correa de una sola pieza, lo más fina posible. Haced luego que os den vuestro lugar, cuyos límites encontraréis trazados y preparados según mis planes y deseos. Y, en el momento en que os dispongáis a reunir los dos extremos, si la correa crece, hacedla bajar hacia el valle, y sabed que el agua de esta fuente, fluyendo, originará un pequeño río que será muy útil en este lugar.»

Melusina

Gracias a esta estratagema, Raymondin se convierte en propietario de una extensa tierra; ahora bien, es el hada quien ha escogido el emplazamiento –es el equivalente de los dioses o de los antepasados difuntos en los textos antes citados–, y también es ella la que proporciona las modalidades de apropiación. Llegado el momento, Raymondin se encuentra a dos hombres desconocidos:

> «Hicieron un ovillo con la correa y la llevaron al fondo del valle, lo más cerca posible de la roca. Sujetaron a la roca un pie sólido al que ataron un extremo de la correa [...] Dieron así la vuelta a toda la montaña y, de vuelta a su punto de partida, vieron que todavía quedaba una gran longitud de

[13] Cf. J. Scheid/J. Svenbro, «Byrsa, la russe d'Elissa et la fondation de Carthage», *Annales E.S.C.* 1985/2, pp. 328-342.

cuero, que echaron hacia abajo a lo largo del valle [...]. En aquel lugar surgió un riachuelo [14]...»

Coudrette, que, independientemente de Juan de Arras, narra la misma historia, escribe esto:

«Fue entonces cuando llegaron dos desconocidos que se apoderaron del cordón de piel de ciervo e hicieron con él una pelota que se hizo enorme. Hundieron en un lugar una estaca en el suelo y sujetaron a aquella estaca el largo cordón y rodearon, además de las montañas y la fuente antes citada, una gran extensión de llanura más abajo hasta el riachuelo que allí corría [15]...»

La reacción del conde (Bertrán) es elocuente: «He aquí qué cosa más extraña. Esto me parece obra de hada».

Resumamos las informaciones que nos proporcionan los diferentes testimonios. La elección del lugar de asentamiento de los hombres se confía a seres sobrenaturales, Dios o los dioses, o en relación con ellos (santos, muertos, hadas). Detrás de los diferentes ritos –delimitación mediante fuego, mediante un surco, mediante una correa, mediante una cabalgada– apunta el elemento esencial de la operación: se trata de formar un espacio cerrado, un espacio de *cultura*, en todos los sentidos del término (incluido el de cultivo), opuesto a lo salvaje de la naturaleza indomada, que siempre es asimilada al caos primigenio y, señala M. Eliade, «[...] participa todavía de la modalidad indiferenciada, informe, de antes de la Creación. Por eso cuando se toma posesión de un territorio como ese, es decir, cuando se empieza a explotarlo, se llevan a cabo ritos que repiten simbólicamente el acto de la Creación; la zona inculta es "cosmicizada" primero, y habitada después» [16]. Con los rituales de toma de posesión del suelo, de lo que se trata es de transformar el caos en cosmos imitando a los dioses.

Esta transformación pasa por la «neutralización» de las fuerzas naturales, emanaciones del caos original, representadas por los genios comarcales. Antes de examinarla, vamos a ver más de cerca la noción de cercado del recinto y marcado de los límites.

[14] Trad. de Michèle Perret, Paris, 1979 (Stock+Moyen Age).

[15] *Le Roman de Mélusine ou Histoire de Lusignan*, Ed. Eleanor Roach, Paris, 1982, v. 897 ss. Utilizo conjuntamente la traducción en medio alto alemán de Thüring de Ringoltingen, ed. Karin Schneider, Berlin, 1958 (Texte des späten Mittelalters 9).

[16] M. Eliade, *Le Mythe de l'éternel retour*, *op. cit.*, *supra*, p. 21.

IV

LOS LÍMITES Y SU MARCADO

Tratar de los límites de los territorios colonizados resulta difícil porque carecemos de informaciones sobre los tiempos antiguos. Sin embargo, los artículos «Seto, Hito, y Frontera» del *Diccionario de supersticiones alemanas* proporcionan una enorme masa de datos para épocas más recientes, lo cual no puede ser nuevo ni fortuito, sino que proviene de un fondo de creencias más antiguas. Hemos visto más arriba que algunas formas de delimitación –surco, seto–, pueden entenderse como concreción de límites religiosos puesto que a los santuarios se los rodeaba de muretes de piedra o de arbustos cuando el espacio natural, por ejemplo un claro o una isla, no hacía las veces de marca de una frontera. Hay un grupo de leyendas, corriente en toda Europa, que merece nuestra atención.

En todas partes se encuentra la leyenda del agrimensor poco honrado que robó tierra a su legítimo propietario efectuando un mal deslinde. En todas partes leemos la historia de esos campesinos ávidos de ganancias que mueven los hitos de sus campos en detrimento de sus vecinos. En ambos casos, el castigo es el mismo: una vez muertos, se ven impulsados a errar sin fin, llevando a cuestas el hito objeto del delito, preguntando a cada persona que encuentran: «¿Dónde tengo que ponerla?». No se ven liberados de ellos hasta el día en que la persona encontrada les responde: «¡Devuélvela al lugar de donde la tomaste!». El gran número de veces que encontramos esta leyenda muestra claramente que los hitos tienen un significado profundo y antiguo, que trataremos de encontrar.

Entre los romanos, los hitos de los campos (*termini*) se encontraban bajo la protección del dios Término, en cuyo honor se celebraban en febrero las Terminalia, en las que se sacrificaba un cordero. Así pues, tenían un marcado carácter sagrado. También el *Silvanus orientalis* se encargaba de velar por los

Dios Término
Silvanus orientalis

límites, y lo ponían en un *lucus*, en el extremo del campo [1]. En la Edad Media, el marcado de las propiedades se efectúa de varias formas, sea mediante hitos, sea con un surco cuya tierra echada a un lado forma un simulacro de recinto, sea mediante setos. Así, el espacio interno también puede destacarse con muretes de piedra seca, sobre todo cerca de los edificios destinados a vivienda. En los dominios forestales, se marcaban los árboles. Según un mapa alemán de 1155, en Renania los hitos iban marcados con el signo de la luna [2].

En la Retia, se ponía este signo sobre rocas verticales. En las antiguas leyes suecas, eran necesarios al menos dos hitos o dos estacas que llamaban *ra* (*staka ok sten ma ra kalla*). Para delimitar un camino y un campo, hacían falta tres; el dominio (*tompt*) necesitaba cinco, dispuestos de tal modo que uno ocupaba el centro y los otros cuatro lo rodeaban. J. Grimm señala que en Islandia y Noruega, estas piedras se llamaban *lírytar* y eran sagradas. Junto a ellas, por ejemplo, se prestaba juramento (*lírytar eidr*). Frecuentemente se marcaban los árboles con una cruz, y al lado se ponían piedras (*ubi cruces in arbore et lapides subtus infigere jussimus*). Esta marca se denomina *lah* en antiguo alto alemán (*vulgo lachus appellatur sive divisio*), como muestran documentos datados del año 770.

Fijar los límites era un acto solemne en el que participaban los antiguos y los *optimates*, y se designaba con los verbos *circumducere, peragrare* y *cavallicare* (antiguo alemán *pireisa, lantleita, underganc, umbeganc*), lo cual indica que iba acompañado de una circumambulación. Se seguía, a pie o a caballo, el contorno del dominio cuyos límites se fijaban. Tales árboles y tales piedras eran sagrados e intangibles: no se tenía derecho, por ejemplo, a cortar la menor rama de un árbol marcado, ni a desplazar los límites de los campos al labrar. A aquel que se entregaba a este impío acto le cortaban la cabeza con la reja de un arado tras haberlo enterrado en el suelo hasta el cuello. Cerca de Hagelsberga, en Vestmanland (Suecia central), se alzaba una colina coronada por una piedra rodeada por un murete, llamada Cámara del Niss (*Tomtenissens stuga*); de noche se veía allí al genio, pero desaparecía al romper el día o cuando sonaban las campanas de Odensvi...

En Lituania, los límites parecen haber estado bajo la protección del dios Vielona, llamado *deus Ezagulis*, es decir, «Dios que permanece acostado en el límite de los campos cultivados» (*ezia*= surco que rodea un campo) [3]. También hay varias tradiciones que hacen de Perkûnas el guardián de los diferentes límites y deslindes. Para Francia, P. Sébillot señala que los megalitos tuvieron una función de hitos de deslinde y aparecen como tales en los documentos. Cita la *Petra quae vertitur* (Piedra que gira) en Berry (siglo XIII), y señala que este nombre remite a una creencia popular. Evoca también las *duo lapides erecti*, que servían de límites en el reino de Arles, y piensa que eran idénticas a los menhires de Simandre (IV, 1). Pues bien, tales piedras fueron objeto de veneración, y a veces incluso de ofrendas y votos...

[1] Cabe preguntarse si los *simulacra constructa vel idola daemoni dedicate*, de que habla un decreto de Childeberto I hacia el año 554 (*MGH, SS* V, p. 812) no serían simplemente hitos, pues éstos remiten a las divinidades bajo cuya protección se ponen el dominio y sus campos.

[2] Para todo este desarrollo, cf. J. Grimm, *Deutsche Rechtsaltertümer, op. cit., supra*, II, 71, ss.

En los romances medievales, los hitos, sustituidos a veces por cruces, son siempre lugares azarosos, señales de peligro, *loca incerta*, es decir, sobrevive allí la creencia en la presencia de seres sobrenaturales. Tomaré tres ejemplos que documentan la recuperación de estas realidades. En el *Cuento del Grial* (v. 6602 ss.), Galván se ha perdido y encuentra a un caballero herido que le dice que no siga su camino:

[...] car c'est la borne de Galvoie
que Chevaliers ne peut passer
qui jamais puisse retorner.

[...] pues es el hito de Galvoie
que no puede pasar ningún caballero
que pueda nunca regresar.

Así pues, el hito, en cierto modo, marca el comienzo de un viaje sin retorno. En la *Segunda continuación del Cuento del Grial* (v. 31583 ss.) aparece un «pilar» que provoca la muerte o la enfermedad melancólica en quien osa acercarse demasiado, una forma de señalar que hacerlo es una especie de sacrilegio. En los versos 963 y siguientes se evoca un menhir cristianizado: en el monte Doloroso se alza un pilar –término que designa una piedra alzada– que antaño puso allí Merlín. Está rodeado de quince cruces, y allí está emparedado un *anemi*, es decir, un demonio. Si alguien pregunta: «¿Quién hay ahí?», por sabio y despierto que sea, pierde la memoria y se vuelve loco.

En el romance *Gui de Warewic*, redactado entre 1232 y 1242, se habla de un país *extraño y hadado* llamado «Árdeno el Grande»(«Ardene le Grant»)

[3] Cf. A. J. Greimas, *Des dieux et des hommes. Etudes de Mythologie lituanienne*, Paris, 1985, p. 52 y 157.

(v. 12223 ss.) [4]. En ese bosque vive un caballero-hada que ha puesto en él hitos encantados y mortales: quien los atraviesa no regresa jamás (*ja mais arere ne repairast*, v. 12242). Amis de la Muntaigne los ha cruzado y ha desaparecido; Raimbrun, hijo de Gui, se pone en camino para saber qué ha sucedido. Llega al bosque, pasa las marcas peligrosas (*mercs perillus*) y pasada la hora nona llega ante un monte en el que se abren puertas y él entra tras haberse santiguado. Se cierra el recinto, camina media legua entre tinieblas, distingue claridad, llega a un río que corre al borde de una landa y rodea un magnífico castillo en el que el tiempo se encuentra suspendido:

> [...] *cest paleis tele vertu a:*
> *ja home dedenz ne enveillera,*
> *se cent mil anz i fuissez,*
> *ja le plus vielz ne serriez.*
>
> [..] este palacio tiene esta virtud:
> que un hombre, en su interior, no envejecerá,
> aunque pasase allí cien mil años,
> más viejo no sería.

Aquí, los hitos delimitan el otro mundo, un espacio que nadie puede ya abandonar si el señor del lugar no lo quiere. Por necesidades del romance, parece haber inversión de la costumbre primitiva: ya no son los hombres los que delimitan el espacio más allá del cual son rechazados los espíritus, sino que es el caballero-hada quien se protege así de los humanos.

Habría que hacer el estudio de todas esas cruces que aquí y allí se alzan en el paisaje y hacen las veces de hitos al propio tiempo que tratan de cristianizar el espacio, así como de todas esas capillas misteriosas junto a las cuales se manifiestan muchas cosas extrañas, a menudo muy alejadas de lo que cabe esperar de un lugar santo. Ello se saldría de mi propósito, pero señalo esta pista de investigación por si pudiera resultar de utilidad, pues el paisaje es indisociable de la aventura caballeresca y, en último término, puede afirmarse que determinado lugar requiere determinada acción cumplida por determinado caballero, e incluso que esta acción le está reservada.

[4] *Gui de Warewic*, ed. A. Ewert, 2 vol., Paris, 1993 (CFMA 74-75).

V

EL RECINTO ES SAGRADO

Lo que marca indudablemente el carácter sagrado de un lugar es el hecho de que está cercado, aunque la cerca puede ser simplemente simbólica. Entre los romanos, el lugar alcanzado por el rayo era rodeado por un muro y no podía pisarse. Los bosquecillos o los bosques sagrados de los germanos formaban por naturaleza un espacio cerrado, y Thietmar de Merseburg parece considerar que el «bosque grande, intacto y venerable» que rodea el templo pagano de Riedegost es una frontera, un cercado [1].

Las leyes gotlandesas (*Gutalagen*) prohíben «[...] los sacrificios de todo tipo, así como todas las antiguas costumbres paganas. Que nadie invoque a bosquecillos, túmulos, dioses paganos, santuarios ni recintos sagrados [...] con alimento o bebidas» (§ 4). Las leyes cristianas de Gulathing dicen lo mismo. *La Saga de los Gotlandeses* dice:

> «Antes de aquella época y durante largo tiempo después, los hombres adoraban los bosques y los túmulos, los santuarios y los recintos sagrados[2]...»

Durante una expedición a Bjarmaland, refiere la *Saga de san Oláf* (cap. 133), cuando Thórir ataca un pueblo, dice a sus hombres: «En este recinto, hay un túmulo hecho de oro, plata y tierra mezclados. Es allí adonde hay que ata-

[1] Ed. G. H. Pertz, en: *Monumenta Germaniae Historica*, SS V, Hannover, 1844, p. 812 y 816.

[2] Cf. J. M. Maillefer, art. cit., *supra*, p. 134.

car. Pero en el recinto está el dios de los bjarmios, que se llama Jómali. Que nadie tenga la audacia de saquear allí». Cuando destruyen un santuario pagano por orden del rey Eadvine de Northumbria, se dice explícitamente que los setos que lo rodean tienen que desaparecer (*destruere fanum cum omnibus septis*). En la parroquia de Truel (Lozère), en el valle de la Jonte, el emplazamiento de Saint-Gervais et Saint-Protais cuenta con una capilla, una ermita y un recinto. En el romance de *Perceforest* (siglo XIV) se encuentra una hermosa supervivencia o recuperación de estas creencias: el templo desconocido se sitúa en una colina llamada monte de la Maravilla, en un claro rodeado de densos matorrales espinosos, y es redondo...

Si nos remitimos a la mitología de los antiguos escandinavos, y más precisamente a su cosmología, vemos que la tierra está compuesta por tres recintos: Asgard, la morada de los dioses; Midgard, el mundo de los hombres, y Utgard, lugar de residencia de los gigantes, es decir, de las fuerzas hostiles, del caos. Todo alrededor de la tierra se extiende el océano en el que vive la serpiente de Midgard (*Miðgaðsormr*). La coherencia del conjunto está asegurada verticalmente por Yggdrasill, el árbol cósmico, y horizontalmente por Midgardsorm, llamada a veces «lazo de la tierra». El apocalipsis (*Ragnarök*) sobreviene cuando desaparecen todos estos lazos y las fuerzas del caos, al no verse ya detenidas por ninguna barrera, parten al asalto del mundo de los dioses.

Se habrá advertido de paso que los tres recintos de la tierra son palabras compuestas a partir de *garðr*, término que significa «cercado» y que implica lo sagrado. Pues bien, *garðr* (al. *gart*) se remonta a la raíz indoeuropea **gherdh*, que significa «trenzar, ligar»: así pues, el *garðr* es el lazo concreto y religioso al propio tiempo que mantiene la cohesión del dominio y de la sede de la familia, centro de todo acto jurídico y de culto. Era en la vivienda donde se celebraba el sacrificio a las disas (*Dísablót*) y el que se dirigía a los elfos (*álfablót*). Hacer algo contra el *garðr* es un sacrilegio y puede provocar una venganza, como en la *Saga de Víga-Glúm* (cap. 7). Así pues, el universo se organiza en una serie de círculos concéntricos, de recintos, cuyo centro es el hogar de la casa.

No hay que creer que esta visión del universo se limita a los antiguos germanos: Fabienne Cardot ha mostrado que en la Austrasia carolingia, el espacio se entiende a veces como una serie de esferas concéntricas, la más pequeña de las cuales está formada por la *villa*, el *pagus* y la *civitas*, marcos fundamentales del espacio cotidiano con el *vicus* y el *castrum*. Los *loca pagana* se sitúan en las franjas de este espacio.

Las antiguas leyes anglosajonas dicen que todo santuario estaba rodeado

por un *fridgard*. Por todas partes, en el espacio germánico antiguo, se edifica un *garðr* alrededor de todo lugar considerado sagrado, una fuente, un árbol o un campo, y tales lugares son designados por el normánico *hörgr* y el antiguo alto alemán *harug*, «santuario, lugar de culto». Según Jonas, los lombardos tenían cerca de Tortona un templo (*fanum*) de madera rodeado de árboles (*Vita Columbani*, 2, cap. 25).

¿Qué se hace una vez instalados en un lugar? Se construye un cercado llamado *skidgarðr*, o *stafgarðr*, que, por su propia naturaleza, indica que el espacio cerrado es sagrado, y la sacralización se extiende visiblemente a sus ocupantes. En efecto, la proscripción de un hombre busca echarlo de su dominio, privarlo de su carácter sagrado (*mannhelgi*), es decir, volverlo *óheilagr*, «desprovisto de carácter sagrado».

Que esta sacralidad deriva de sus lazos con su tierra, con su morada, se desprende de la historia de Örn: «Fue condenado —dice el *Libro de la colonización de Islandia*— de tal suerte que perdería toda inviolabilidad para los hijos de Önund, en cualquier lugar fuera de Vaelugerdi y a tiro de flecha de sus propiedades» (S 348). Así pues, se constata que la sacralidad de la propiedad delimitada por un *gard* se extiende incluso a tiro de flecha de éste, cosa que el normánico designa con el término *örskotshelgi*, formado con *örskot*, «flecha lanzada» y *helgi*, «sagrado».

La arqueología ha revelado que en el Occidente medieval los lugares de culto –ags. *ealh/alh, baro, hearg*; not. *lundr, vé*; aaa. *baro, harug, loh*– son espacios cerrados y, cuando se trata de un bosque, también es un lugar cercado o un claro, y sólo se penetra en él en ciertas ocasiones. Véase lo que dice Tácito del culto a Nerthus y del bosque de los Sennones. La isla es al mar o al río el equivalente exacto del claro en el bosque. Todo acto jurídico y por tanto religioso se efectúa en cercados. Las *Leyes ripuarias* estipulan que los juramentos deben hacerse «en el recinto de avellano» (*in araho jurare*), y, en antiguo alemán, *forst*, «bosque», designa el lugar en el que se reunía el tribunal. Durante mucho tiempo, se reunían bajo los árboles. Ingemar de Reims habla de robles en 877; los textos jurídicos indican «bajo el tilo o cerca de él» (en 1258 y 1261), y tampoco hay que olvidar que los dioses del panteón escandinavo se reunían junto al fresno Yggdrasill, el árbol cósmico...

Según el *Muspilli*, poema alemán del siglo XIV, el emplazamiento del tribunal (*mahalstat*) debe delimitarse (*kimarchôt*), y lo mismo ocurre entre los antiguos escandinavos, entre quienes este emplazamiento recibe el nombre de *domhringr*, «círculo del tribunal», y es calificado de «lugar sagradísimo» (*helgi-*

tadr mikill), pues está delimitado por «lazos sagrados» (*vébönd*, sing. *band*). El Thing, o asamblea de hombres libres en la que se juzgan las causas, está rodeado de estacas de avellano entre las cuales corre una cuerda (*Egils saga* cap. 56); pues bien, *vé* significa «santuario» –antiguo sajón *wîh*: «templo»–, y *bönd*, «lazos» y «divinidades», pues los dioses establecen lazos. Las estacas que sostienen un hilo que forma un espacio cerrado recibían el nombre de *septa judicalia* en 1283, y *rihtepale* en medio alto alemán, es decir, «estacas jurídicas».

Para el duelo (*holmgangr*), que en el origen se desarrollaba en un islote (*holmi* o *holmr*), lo cual ha dejado mil huellas en las literaturas romancescas, se delimitaba un espacio con varillas de avellano, y el combate iba precedido por un sacrificio de animales dirigido a los dioses (*Gísla saga*, cap. 2). A veces, el sacrificio (*blótnaut*) se efectuaba tras el combate (*Heiðarvíga saga*, cap. 4). Los postes que marcan el espacio son llamados *tjösnur*, singular de *tjasna* (*Kormaks saga*, cap. 10 y 23), y a veces el sacrificio les estaba destinado, como indica el vocablo *tjösnublót*, «sacrificio a las estacas, a los hitos». En el *Cantar de los Nibelungos* se trata todavía de juramentos prestados en el círculo.

Pienso que la lectura de estos ejemplos no deja lugar a dudas sobre la sacralidad de todo lugar cercado o delimitado. Podrían añadírseles los castillos feéricos, que están rodeados de un cercado mágico. Pienso aquí en el castillo del encantador Malduk, en el *Lanzelet* de Ulrico de Zatzikhoven, cuya frontera es una ciénaga maléfica. En el mismo texto, la morada de la «ondina» que se lleva a Lanzelet niño es una isla de cristal redonda. En Chrétien de Troyes, la aventura de la Alegría de la Corte, en *Erec y Enide*, tiene que ver con la misma temática: se trata de un vergel cerrado por un muro de nubes (o de aire), en el que viven un hada muy racionalizada y un caballero, Mabonagraín, que posee todas las características de un gigante...

Constitución del dominio de Lusignan
Thüring de Ringoltingen, Melusina, *Estrasburgo, Henri Knoblochtzer, s.d.*

VI

EL CONTRATO CON LOS GENIOS

Una vez delimitado el dominio, quedan por construir los edificios de vivienda y de explotación de la granja, pero nunca se puede estar completamente seguro de haber puesto en fuga a todos los genios locales, ni siquiera estar seguro de que la sacralización y el patronazgo de los dioses a los que se venera van a ser más poderosos que los poderes de que disponen dichos genios. De modo que se organizará la convivencia y se establecerá con ellos un contrato tácito. Según los lugares, los países y los tipos de construcción, este contrato toma distintas formas.

Casi bajo todos los cielos está documentado, hasta época reciente, el rito de sacrificar un ser vivo para poder edificar una obra, y etnólogos y folkloristas hace ya mucho que interpretan dicho rito como sacrificio dirigido a los genios comarcales para que no se opongan a la construcción. De hecho, este sacrificio se presenta como resarcimiento por el terreno que se toma; se paga lo debido al espíritu del lugar para poder instaurar la hegemonía de la Cultura sobre la naturaleza salvaje.

Tenemos poca información sobre los tiempos antiguos y, por ejemplo, entre romanos y griegos, los autores son de un laconismo revelador y no hablan más que de ritos [1]. Así, Heródoto habla de una fundación de ciudad por parte de Darío, que se hizo sin respetar los ritos ni consultar los oráculos, y califica de impiedad este acto. Vitruvio, refiriéndose a una construcción, habla del «respeto

[1]. Cf. H. Bächtold-Stäubli, *Handwörterbuch...*, *op. cit. supra*, T. X, s.v. Bauopfer. K. Klausemann, *Das Bauopfer. Eine ethnographisch-prähistorisch-linguistische Studie*, Graz, Hamburgo, 1919.

a las tradiciones». Hay una leyenda romana que cuenta que una fisura aparecida en los muros del *Forum Romanum* no pudo cerrarse hasta que se hubo precipitado en ella Curcio con su caballo. Y una leyenda griega nos informa de que en la fundación de Antioquía se emparedó a una muchacha, y lo mismo sucedió en la construcción del gran teatro de la ciudad. Además, los arqueólogos han encontrado esqueletos en los muros de construcciones edificadas en Fenicia y en Cartago entre 2500 y 2000 antes de nuestra era. Entre los antiguos egipcios, parece haberse practicado el sacrificio de muchachas, hombres jóvenes y prisioneros en la puesta de la primera piedra de un edificio público: les cortaban la cabeza sobre los cimientos. Señalemos que la Biblia también conocía este rito:

> «¡Maldito a los ojos del Señor es aquel que se alce para construir esta fortaleza! ¡A costa de su primogénito pondrá la primera piedra, y a costa de su hijo menor fijará las puertas!» (*Josué* VI, 20).

El más antiguo testimonio medieval que conozco se encuentra en la *Historia Britonum* de Nennio (cap. 40-42), redactado hacia el año 966. Es la historia de la torre del rey Vortigern (*Guorthigirn*), Vertigier en los romances de la Tabla Redonda, célebre desde su vinculación con la leyenda del mago Merlín[2]. Como la torre se derrumba cada noche, el rey consulta a adivinos que, gracias a su arte, llegan a la conclusión de que, para que se sostenga, hay que sacrificar a un niño sin padre, y el elegido es Ambrosio-Merlín, pero sale del apuro revelando que en el lugar escogido yacen dos dragones, y que por consiguiente hay que permitirles escapar del lugar donde parecen estar prisioneros. Prescindo de la interpretación alegórica de estos dragones, que debe mucho a antiguas tradiciones célticas y bíblicas (*Libro de Ester*, X, 7 y XI, 6), y sigo la interpretación de Alexandre H. Krappe, que ha mostrado claramente que se trata aquí de la explotación del tema del sacrificio humano para apaciguar a un *genius loci* que suele tomar aspecto de serpiente, dragón o lagarto.

En un antiguo relato céltico titulado *Lludd y Llewelys*, se encuentra, por decirlo así, consignada la prehistoria de los dragones de que habla Nennio. La isla de Bretaña se ve afligida por tres azotes; el segundo es un gran grito que se oye cada noche del primer día de mayo encima de cada hogar y provoca la esterilidad de animales, árboles, tierras y aguas, y que hace que las mujeres encintas aborten. Ese grito lo lanza un dragón que lucha contra un «dragón de raza extranjera». Los consejos que da Llewelys para librar de este flagelo al país son muy interesantes y subrayaré de ellos los pasajes importantes[3]:

> «De regreso a casa, haz medir esa isla a lo largo y a lo ancho: en el lugar en el que encuentres exactamente el *punto central* de la isla, haz cavar un hoyo, haz poner dentro una cuba llena del mejor hidromiel que pueda hacerse, y haz cubrir la cuba con un manto de paile [un tejido]. Hecho esto, vigila tú mismo en persona, y verás que los dragones luchan en forma de animales espantosos [...] caerán sobre el manto en forma de dos cerdos [...]. Pliega entonces el manto a su alrededor, hazlos encerrar en un cofre de piedra, en el lugar más fuerte de los Estados, y ocúltalos bien en la tierra. *Mientras permanezcan en ese lugar fuerte, no vendrá ninguna invasión a la isla de Bretaña.*»

Se entiende que el primer dragón, forma del genio tutelar de los lugares, es atacado por un monstruo extranjero que le disputa la soberanía. El consejo de Llewelys es esclarecedor porque excluye el matar, ¡todo lo contrario! Hay que enterrar a los dragones, que a partir de entonces van a proteger los lugares. Así pues, se reconduce su energía o, si se quiere, se los devuelve a su función primigenia. Además, el hecho de que no se los pueda capturar más que en el punto central de la isla es extremadamente revelador: entre los celtas, la temática del centro va a la par de la de la sacralidad de los lugares. Todo centro es sagrado[4].

Si los documentos medievales son raros, no ocurre lo mismo en épocas recientes. En 1792, Michel Popoff habla de un niño emparedado en los cimientos de una ciudad rusa. En Rumania, la leyenda de maese Manole está centrada en el tema del sacrificio humano necesario para la construcción de un monasterio[5]. Por todo el mundo eslavo corren relatos parecidos sobre ciudades (Scutari)

[2] Ed. por E. Faral, en: *La Légende arthurienne, op. cit., supra*, T. III.

[3] J. Loth, *Les Mabinogion*, I, Paris, 1889, p. 176 ss.

[4] Cf. por ejemplo, Y. Vadé, «Le Système de Mediolanum en Gaule», *Mythologie française* 163 (1992), pp. 17-30. Chr. J. Guyonvarc'h, Françoise Le Roux, *Les Druides*, Rennes, 1986, p. 217 ss.

[5] Cf. el magistral estudio de I. Talos, *Mesterul Manole: contributie la studiul unei teme de folclor european*, Bucarest, 1973. Agradezco a Ion Talos que me haya enviado su hermoso libro.

e iglesias (Curtea de Arges; Trei Ierarhi). En España, en Barcelona, el monasterio de Poblet y el hospital de la Santa Cruz, cuenta la leyenda, fueron edificados tras procederse al sacrificio de construcción. En Värmland (Suecia), el hombre o el animal (a menudo una cerda) sacrificado durante la construcción de una iglesia se convertía en el genio tutelar del lugar (*kyrkrå* o *kyrkgrimen*) encargado de mantener la sacralidad del lugar y de velar por ella [6]. En Finlandia decían también: «En toda iglesia se encuentra un *kirkrå*, la primera persona que fue enterrada en el lugar». Lo mismo se afirma en el caso de los cementerios... Hacia 1600, Bureis indica que en la iglesia de Sigtuna hay una especie de plato en el que los que se desplazan de noche ponen un poco de comida para que el *rå* no cause daño a los viajeros.

En Francia, Paul Sébillot cita los puentes de Rosporden (Finistère), que no se mantuvieron en pie hasta que fue emparedado en ellos un niño, y otro puente, cerca de Pontivy, en el que la costumbre quiso que se enterrase a una persona bajo el primer pilar (IV, 89 ss.). Cuenta que, en los muros del castillo de Saint-Germain, se encontró un gato que había sido enterrado vivo durante la construcción, en 1547, lo cual documenta una eufemización del rito primitivo. En marzo de 1867, al demoler el viejo puente de Blakfriar, en Londres, se exhumaron huesos de debajo de los cimientos, y el 15 de junio de 1871, lord Leigh fue acusado de haber emparedado entre uno y ocho inocentes en los cimientos de un puente en Stoneleigh [7]. Un examen más exhaustivo multiplicaría fácilmente el número de documentos.

Retengamos también que estos ritos se van haciendo menos bárbaros a medida que nos acercamos a los tiempos modernos. Los hombres fueron sustituidos por animales; luego, éstos fueron sustituidos por su sangre, y ésta por vino más tarde. Incluso se recurrió a un subterfugio: se medía la sombra de un hombre y se ponía la medida en los cimientos. De todos modos, cuando se sabe que la sombra es uno de los «dobles» (*alter ego*) del individuo, se constata que se trata de una forma de sacrificio humano transpuesto al plano simbólico [8].

[6] Cf. W. Liungman, «Das Rå und der Herr der Tiere», en *The Supernatural Owners of Nature*, ed. Å. Hultkrantz, Estocolmo, Goteborg, Upsala, 1961 (Acta Univ. Stockholmiensis), pp. 72-90.

[7] Cf. F. Liebrecht, *Zur Volkskunde, op. cit. supra*, p. 285.

[8] Cf. F. Pradel, «Der Schatten im Volksglauben», *Mittheilungen der schlesischen Gesellschaft für Volkskunde* 12 (1904), pp. 1-36. J. von Negelein, «Bild, Spiegel und Schatten im Volksglauben», *Archiv für Religionswissenschaft* 5/1 (1902), pp. 1-37.

En la Germania septentrional hay algunos indicios que nos permiten entrever otras formas de contrato que son confirmadas por tradiciones populares todavía vivas en el siglo XIX. Parece que se reservaba un lugar a los genios en las inmediaciones de la casa, es decir, se establecía una alianza con ellos. La mayoría de las veces se trata de una piedra o un árbol al que se hacen oblaciones. En la *Saga del cristianismo* (*Kristni saga*, cap. 2), leemos:

> «En Gilja se alzaba una piedra a la que habían dirigido sus sacrificios los padres de Kodran y en la que residía, decían ellos, su genio tutelar (*ármadr*). Kodran dijo que no quería bautizarse antes de saber quién era más fuerte, el genio o el obispo. Se acercó el obispo a la piedra, y cantó misa hasta que la piedra saltó en pedazos. Kodran pensó entonces que el genio había sido vencido y se hizo bautizar con todos los de su casa [9].»

El texto no precisa comentarios, pues muestra claramente que Kodran teme la ira del genio que protege su granja y quiere estar seguro de que Dios lo protegerá si lo adopta. En el *Dicho de Thorvald* (cap. 2), también hay un genio, aquí llamado «profeta adivino» (*spámaðr*), que vive en una piedra, predice el porvenir y dispensa consejos [10]. Hay numerosos documentos más recientes que confirman las ofrendas hechas a los genios comarcales que residen debajo de las piedras. Un campesino de Sönderstrup (Dinamarca) tenía un genio; le ponía gachas cerca de una piedra; su hijo se dio cuenta y le preguntó qué hacía. «Es para el *gaardbo*», respondió el padre. El hijo levantó la piedra y encontró que tenía pegada sangre coagulada. A la mañana siguiente, encontraron estrangulada en el establo la mejor vaca del granjero. Cerca de la granja Omland, en la parroquia de Fjotland (Noruega), se veía una piedra en cuya grieta echaban comida y bebida las gentes del lugar la noche de Navidad [11]...

Waldemar Liungman, que ha estudiado muy bien los *numens* vinculados a los lugares [12], revela que, en dos manuscritos en sueco antiguo, se encuentra la locución *tomta gudhane*, «los dioses del lugar de construcción». En el pri-

[9] *Kristni Saga*, ed. G. Jónsson, en: *Islendiga Sögur* I, Reykjavík, 1954, pp. 243-280.

[10] *Þórvalds Þáttr ens Viðförla*, ed. G. Jónsson, en: *Islendiga Sögur* VII, pp. 437-463.

[11] Estos testimonios, y muchos otros, se encuentran en H. F. Feilberg, «Der Kobold in nordischer Überlieferung», art. cit., *supra*.

[12] Cf. W. Liungman, «Das Rå...» art. cit., *supra*.

mero, el *Själinna thröst*, se habla de una mujer que, después de la comida, pone la mesa para esas criaturas y dice que, si acuden a comer, su ganado irá bien y a ella todo le saldrá bien. En el segundo, que contiene las revelaciones de santa Brígida (*Birgittas uppenbarelser*), unos sacerdotes prohíben esa veneración del *tompta gudhi* porque parece amenazar su derecho al diezmo en ganado, pan, vino y otros bienes en especie. En ambos casos es imposible saber con exactitud si se trata de genios del lugar (*tomta rā*) o de genios domésticos (*gårdsrā*).

Estos genios son garantes de la prosperidad de los dominios y se encuentran ya muy cerca de los genios domésticos: cuando son adoptados por los habitantes, o cuando es a la inversa, los *genii loci* se convierten en protectores del hogar, pero sería inexacto pretender que ese es siempre el caso, pues el genio tutelar también puede ser el antiguo propietario de la casa, que, una vez fallecido, ha sido enterrado bajo el umbral o bajo el hogar. De todos modos, creo que hay que estar aquí muy atento a la localización del genio en el espacio delimitado: el genio doméstico reside en el interior de la casa, a menudo cerca del hogar, mientras que el genio del lugar se encuentra en el exterior. Sea como fuere, también puede plantearse como hipótesis que la adopción de un genio y su introducción en la casa es una contramedida destinada a hacer fracasar las intrigas de los *genii loci*.

A finales del siglo XVI, Lasicius, en su ensayo *Dioses de los Samigitios* (cap. 47), habla de los *Barstucci* (*Barstukai*), a los que relaciona con los enanos ([...] *Barstuccas quos Germani erdmenlin, hoc est subterraneos, vocant*) y a los que convierte en siervos del dios Piutsceto, protector de los árboles y los bosques sagrados (*qui sacris arboribus et luci praeest*) [13]. Matthäus Prätorius (siglo XVI) nos deja entrever que unos «especialistas», unos sacerdotes paganos denominados Kaukuczones o Barztukkones, eran capaces de hechizar a los *Barstucci/erdmenlin* (unas criaturas ctónicas) para que fijasen su domicilio en tal o cual lugar. Es un buen ejemplo de domesticación de los genios comarcales y de su transformación en genios domésticos.

En los países escandinavos suele alzarse un árbol muy cerca de la vivienda principal, a menudo un abedul, y se considera que es la morada del genio del lugar, del dominio. El nombre más común de este último es *gardvord*, formado

[13] Cf. Ph. Jouet, *Religion et Mythologie des Baltes, une tradition indo-européenne*, Paris/Milan, 1989 (Etudes indo-européennes 3).

a partir de *gard*, «muro, límite» y luego «dominio», y *vord*, «guardián». El árbol es llamado *botrā* (*bosträd*), *vårdträd* (donde volvemos a encontrar *vord*) así como *tomteträd* y *tuntré*. Es un roble, un abedul, un saúco o un olmo, considerado el árbol tutelar del que depende la felicidad de la familia (Suecia) y algo así como la morada del *tomtegubbe*, otro nombre del genio del lugar. A su pie se depositaban ofrendas de comida y a veces regaban sus raíces con leche [14].

Para facilitar la comprensión de la exposición, me permito recordar brevemente los nombres de los genios ligados a las granjas en los países escandinavos:

Dinamarca: *Nisse; Lille Niels; Nis; Nis Puge; Puge; gaardbo, gaardbonisse, gaardbuk* (el habitante del dominio).

Noruega: *Tuss(e); Bokke; Tomte; Tomtegubbe; Tuftefolk (-bonde, -gubbe, -kall); Tunkall; Tunvord* (el guardián del patio); *gardvord* (el guardián del dominio); *gardsbonde* (el habitante del dominio), *haugbonde*.

Suecia: *Vätte; Tomtegubbe (-bise)* [el habitante del dominio]; *Tomtkall* (el Viejo del dominio) *Niss; Goanisse* (el buen Niss).

En Bö (Noruega) se alzaba un roble al pie del cual se propiciaba al *haugbonde* (habitante del túmulo o de la colina) ofreciéndole carne hervida en Navidad. Si el plato estaba vacío a la mañana siguiente, estaban seguros de tener suerte con las vacas y los caballos. Señalemos de pasada que ofrendas semejantes aparecen un poco por todas partes. En la alta Telemark (Noruega), se dejaban las ofrendas a los *Vätter* (genios) en las colinas llamadas *Vättehauge*. En la Botnia occidental (Västerbotten), se ofrecían monedas a la *Vitra*; en Fionia, los pescadores hacían lo mismo al genio de las aguas (*sjörā*), y, cuando atravesaban un vado, echaban una moneda al ondino (*Aamand*: hombre del río).

Así pues, se constata que todos estos ritos tienen por objeto evidente neutralizar o ganarse los favores de los genios locales para que se transformen en fuerzas tutelares. Y es que la prosperidad de la granja y la felicidad de sus habitantes dependen del humor de dichos genios, por eso es necesario renovar las señales de estima o de veneración, cosa que se hace a intervalos regulares, generalmente una vez al año, en Navidad. Esta fecha, que señala la época de los

[14] Cf. H. F. Feilberg, «Der Kobold...» *art. cit., supra*, del que tomo estos ejemplos.

augurios, y que por tanto prefigura lo que será el año futuro, no se escogió al azar. El Ciclo de los Doce Días (de Navidad a Reyes) corresponde a los famosos días epagomenes, período que no pertenece ni al año que termina ni al año que se anuncia, *tiempo de nadie* que representa un momento en el que está abierto el otro mundo, en que los espíritus bajan libremente a la tierra y por consiguiente son particularmente temibles. Recordemos también que el nombre pagano y antiguo de Navidad, por ejemplo en Islandia, era «Sacrificio a los Elfos» (*álfablót*).

Las ofrendas son también una especie de compensación dada a los genios a los que se despoja de su túmulo. Hay que vivir en simbiosis con ellos si se quiere prosperar, e incluso hay que evitar adoptar el cristianismo porque pone en fuga a los genios: numerosísimas leyendas tienen como tema de partida a «enanos», «gente silenciosa», genios comarcales, que no soportaban el ruido de las campanas de las iglesias recién construidas...

Hay que decir también unas palabras de esas leyendas de construcción en las que los hombres se ven obligados a recurrir a un ser sobrenatural (gigante, diablo) para tender un puente sobre un curso de agua. El maravilloso auxiliar siempre exige como pago la vida o el alma del primer ser vivo que atraviese dicho puente, lo cual es ni más ni menos que una forma de sacrificio *a posteriori*. El diablo, en efecto, que es la más frecuente forma de auxiliar, resulta ser más poderoso que el genio de las aguas y consigue edificar el puente, pero siempre es burlado porque los hombres sueltan sobre éste un gato o un gallo, verdaderos sustitutos del sacrificio esperado por el constructor.

Tal vez quepa superar este estadio de la interpretación y preguntarse si el diablo en cuestión no será simplemente el *genius loci*, que se manifiesta primero obstaculizando la construcción, y estableciendo luego un contrato con los humanos, contrato que adopta la forma del sacrificio de una vida. A este precio permite una intrusión en su territorio. Sea como fuere, permanecemos en el mismo marco mental y cabe admitir que las formas cristianas de estas leyendas que hacen intervenir a un demonio no son más que un avatar de una creencia más antigua en la que el genio tiene que recibir lo que le corresponde.

Sacrificio a los elfos
↑
12 días
↓
tiempo de nadie

Enanos que no soportan el repicar de las campanas

VII

LO CIRCULAR Y LO RECTANGULAR: UNA HIPÓTESIS

Una de las dificultades que implica el estudio de los genios comarcales es la identificación de lo que puede considerarse su santuario. ¿Estaba ese lugar –hito, árbol, fuente, etc.– bajo el patronazgo de un dios o de un genio? La cuestión es fundamental, pero es bien difícil responderla hoy, pues estamos extremadamente faltos de elementos de apreciación. El análisis que daremos a continuación, basado en el método comparatista, que es el único que permite proponer una teoría, tiene que ver con la conjetura y no con la certidumbre.

Entre los paganos de la Edad Media coexisten dos tipos de edificios religiosos: unos son redondos, otros cuadrados o rectangulares. En todo el espacio indoeuropeo se constata lo mismo, y ello desde la Antigüedad clásica. G. Dumézil y otros investigadores han estudiado muy bien este punto, por eso partiré de sus trabajos[1].

Lo que distingue un templo (*templum*) de un simple edificio religioso (*aedes*), es la forma que deriva directamente de la inauguración. Para fundar un templo, se consultan los augurios y se delimitan las regiones del cielo con un bastón recurvado[2]. Además, los augures liberan el terreno y lo declaran vacío (*liberare, effari*), y luego trazan los lados del templo. He aquí cómo expone J. Marquardt la inauguración:

---

[1] G. Dumézil, *Rituels indo-européens à Rome*, Paris, 1954. Allí se encontrarán las referencias bibliográficas útiles.

[2] También las pirámides de Egipto están orientadas con precisión: sus ángulos evocan un microcosmos ideal. «Los cuatro extremos del mundo (nordeste, sudeste, sudoeste y noroeste), regidos por el piramidion, delimitan las regiones cardinales (que corresponden a cada una de las caras del monumento). Esta disposición recuerda la cosmogonía [...] en la que el "Grande de los Cin", Osiris –o Geb– considerado divinidad suprema, ocupa el centro de un cuadrado de cuatro dioses a los que rige...», cf. Isabelle Franco, *Rites et Croyances d'éternité*, Paris, 1993, p. 86.

«El emplazamiento es limitado por los augures y fijado mediante declaración solemne (*quibusdam conceptis verbis*). Se llama entonces *locus effatus* y sirve para determinar la forma del edificio que allí se levanta. Es un cuadrado o un rectángulo cuyos cuatro lados corresponden a los cuatro puntos cardinales; el frontispicio, conforme al antiguo uso romano, está vuelto hacia el oeste, de modo que el que sacrifica en el altar de los holocaustos delante del templo, y que mira la imagen del dios en la *cella* abierta, tiene el rostro vuelto hacia el este.»

La orientación del *templum* celeste es fundamentalmente de oeste a este, y lo que se inaugura es una representación simétrica del cielo, mientras que lo que no lo es sigue siendo esencialmente terrestre.

Al estudiar el santuario de Vesta, que es un *aedes rotunda*, G. Dumézil mostró que el fuego perpetuo que allí arde corresponde al *gârhapatya* védico, es decir, al «fuego del dueño de casa», que no está «destinado a recibir ofrendas, sino a materializar mediante un hogar la estancia legítima de un hombre o un grupo de hombres en un punto de la tierra» (p. 33), y que requería un contorno redondo. Pues bien, Vesta es una divinidad terrestre, incluso es la tierra en la medida en que es soporte de la vida de los hombres y en la medida en que es redonda, dice Festo, y Ovidio afirma que «es lo mismo que la tierra» (*Fastos* VI, 267, 269 ss.).

Jean-Pierre Vernant, al final de un importante estudio, dice que cabe perfectamente admitir que el círculo caracteriza en Grecia las fuerzas a la vez ctónicas y femeninas, que se relacionan con la imagen de la Tierra Madre, que encierra en su seno a los muertos, las generaciones humanas y los crecimientos vegetales [1]. Pues bien, en el Occidente medieval, estos últimos se encuentran sometidos a la buena voluntad de los difuntos, y se produce una confusión constante entre el culto de los ancestros, el de la Tierra Madre, y los genios comarcales, que pueden ser tenidos por avatares de los difuntos y de la Gran Diosa. Así pues, un edificio circular es polivalente.

Tomando por postulado la antigua unidad de las creencias indoeuropeas, se puede considerar que en otros lugares de la misma área cultural sobrevive la misma noción, o la misma oposición entre lugares redondos y rectangulares. En el espacio germanoescandinavo, los arqueólogos han puesto al día las subs-

[1] J. P. Vernant, *Mythe et Pensée chez les Grecs*, Paris, 1980, p. 149.

trucciones de santuarios de los que han podido trazar el plano de masa. Estos edificios eran paralelogramos, cuadrados o rectángulos, y la orientación de sus lados, grado más o grado menos, corresponde a los puntos cardinales. Así pues, corresponden muy de cerca a lo que encontramos en Roma y se sitúan en el punto de encuentro del cielo y la tierra. Tal es el caso en Sæból, en Rútstadir y en Ljárskógar [4]. *La Kjalnesinga saga* describe el templo de Thór, que medía veinte pies de largo por sesenta de ancho, ¡pero el interior era redondo!

El santuario o el templo escandinavo era llamado *hof*; era rectangular y, por ejemplo en Noruega, contaba dos piezas: una, oblonga o toscamente rectangular, llamada *skáli*, que ocupaba los dos tercios del edificio, y en la que se celebraban los banquetes sacrificiales, y la otra, llamada *afhús*, era cuadrada, y era sin duda allí donde se alzaba el altar pagano [5]. Los investigadores han constatado que las proporciones del *skáli* y del *afhús* eran las mismas que las de las embarcaciones y los coros de las pequeñas iglesias noruegas de piedra o madera todavía en pie.

En Islandia, la forma más antigua de santuario parece haber sido circular según las excavaciones emprendidas en los emplazamientos de Ytri-Fagradalur y Hvammur. En cambio, entre los germanos del Oeste, en la edad del bronce, los santuarios eran pequeños edificios cuadrados. Así pues, parece haber habido permanentemente coexistencia de lo circular y lo rectangular, cosa que algunos investigadores han interpretado de la siguiente manera: en unos, se adoraban las divinidades vanes, en los otros, a los Ases...

Como correlato del postulado formulado más arriba sobre la unidad de las creencias del fondo indoeuropeo, se puede plantear que los lugares circulares, es decir, aquellos cuya circularidad es ante todo obra del hombre, y cuyo carácter sagrado es evidente, no están dedicados a las altas divinidades del panteón, inaccesibles y distantes, sino a los genios comarcales, tan cercanos a los hombres y tan importantes para sus asuntos. Así, aquellos árboles, aquellas fuentes o aquellas piedras rodeadas de setos o de un murete tal vez fuesen los santuarios de los *genii loci*, esencialmente terrestres, y que su trazado circular así lo indicara.

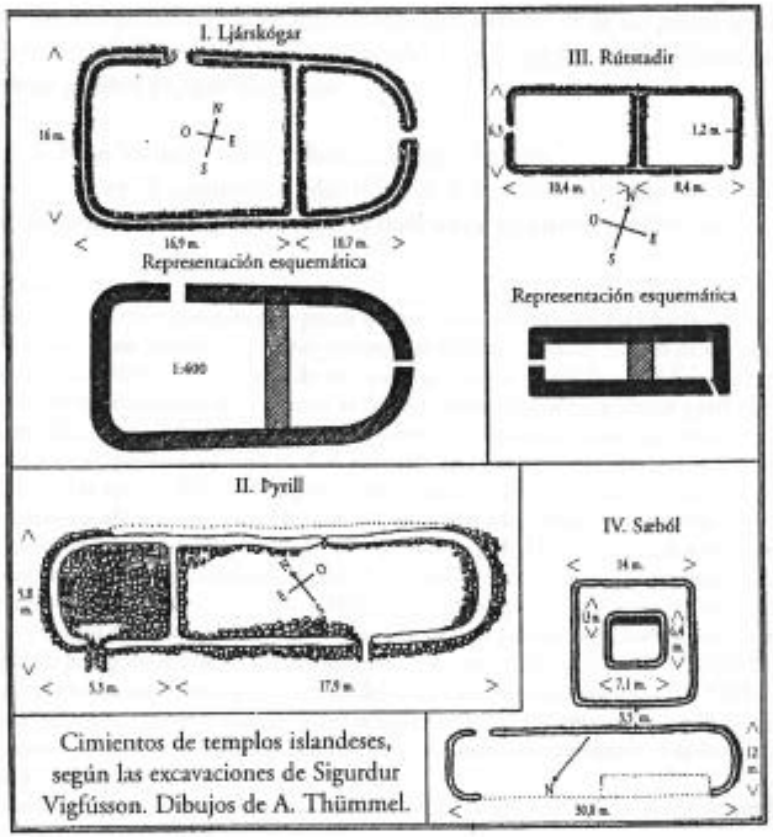
Hay un segundo punto que tal vez permitiese precisar la hipótesis: los santuarios de los dioses nunca están alejados de la casa, y entre los antiguos escandinavos incluso están en ésta. De modo que habría que poder situar con precisión sobre un

[4] Cf. J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, 2 vol., Berlin, 1956, T. I, 277 ss.

[5] Cf. el importante estudio de A. Thümmel, «Der germanische Tempel», *Beiträge zur Geschichte der deutschen Sprache und Literatur* 35 (1909), pp. 1-123, con planos.

mapa dichos santuarios agrestes o forestales, pero el simple hecho de que se encuentren apartados de las casas y los pueblos proporciona a mi entender una valiosa indicación sobre su naturaleza.

Acordémonos de lo que dicen los sermones, las actas de los concilios y los penitenciales: nos informan de que los hombres acudían a lugares apartados, junto a árboles, piedras y fuentes. De modo que no parece tratarse de un culto a los dioses del panteón germánico, sino de un culto a los genios tópicos. En el actual estado de mis investigaciones, desgraciadamente, no puedo desarrollar más esta hipótesis, que otros trabajos tal vez invalidarán o confirmarán.



Cimientos de templos islandeses, según las excavaciones de Sigurdur Vigfússon. Dibujos de A. Thümmel.

VIII

LA CONQUISTA DEL ESPACIO

Una vez delimitado el dominio y construidos los edificios de vivienda y explotación, queda protegerlos y salir luego a la conquista de ese espacio todavía virgen. Se colocan los cercados, en primer lugar el del *tún*, el patio, que precede inmediatamente a la casa principal. Es un primer lugar sagrado, y es allí donde se alza el árbol del genio (*túntré*) y donde se cría un animal sagrado, generalmente un cerdo, que en el Jól (Navidad) se sacrifica al dios Freyr (III función). El acto de colonización que se opera bajo la protección de una sacralidad antagónica no queda completo hasta el reconocimiento del *genius loci*, reconocimiento marcado por un santuario y un culto. Este reconocimiento transforma al genio en fuerza tutelar; concluye entonces el proceso de colonización del espacio.

También habría que hablar de la morada como espacio sagrado en el que el umbral, el hogar y la viga maestra del tejado desempeñan un papel importante, pero eso sería salirse del marco de este estudio. Simplemente indicaré que en el siglo XIII, cuando las personas se instalaban, enterraban en las cuatro esquinas de la casa una vasija que contenía diferentes cosas para los genios domésticos: más recientemente, enterraban ramos benditos en las cuatro esquinas del edificio que iba a construirse...

La colonización de las tierras circundantes se efectúa a partir de la casa, de la explotación. Su principal característica parece ser una estructuración particular del espacio, que se realiza por etapas. Primero por medio de instalaciones más o menos provisionales, rodeadas de un seto o de algún cercado, y esto no sólo concierne a las tierras, sino también a los árboles y las fuentes. Estos lugares cercados son llamados *hörgr* en normánico, que puede traducirse por «lugar de culto, santuario», denominación que sugiere que se trata de puntos de exclusión de los genios comarcales, especies de refugios en los que ponerse en seguridad, en los que protegerse de los genios y de los demás hombres. Generalmente, en un primer momento, los cristia-

nos plantaban cruces en estos lugares, sustituyendo una sacralidad por otra. Como los campos suelen estar alejados de la granja, para ir a ellos hay que atravesar «territorios inciertos», y por lo tanto hay que disponer de tales refugios, y también hay que proteger esos pastos y esos prados contra toda intrusión de los genios comarcales todavía no domesticados [1]. Así pues, se los pone bajo el patronazgo, bajo la protección, de una divinidad. Jan de Vries ha redactado una larguísima lista de nombres teóforos en los que los dioses Odin, Ull, Freyr, Thór y Njörd están asociados a sustantivos como campo, prado, e isla, por no hablar de los topónimos que indican la presencia de un santuario. *Onslunda*, *Frölunda* (bosque sagrado de Odin, de Freyr), o también *Närtuna* (cercado de Njörd) [2].

Si dejamos de lado los nombres de lugares que muestran simplemente una característica morfogeográfica del terreno (*Hvitá*: blanco río; *Ljósavatn*: lago claro), forman puntos de referencia en los caminos que conducen de un punto a otro y permiten cercar el espacio y hacer retroceder la «salvajería», las funciones de los topónimos pueden esquematizarse así:

1. Fijan los límites de los dominios y propiedades.
2. Sirven de asiento a la identidad de la familia o del clan, dado que la granja lleva la mayoría de las veces el nombre de su primer propietario.

[1] En Guillermo de Auxerre hay un pasaje que indica claramente que los lugares colonizados por el hombre son sacralizados: «Cuentan incluso que alguien, al ver un ejército de este tipo [se trata de la *Mesnie Hellequin*] fue presa de terror y abandonó la vía pública para llegar al campo vecino, donde encontró una especie de refugio; permaneció indemne mientras pasaba por su lado aquel ejército y no sufrió ningún daño por parte de aquellos caballeros. La razón de ello es que muchos creen que *los campos gozan de la protección del Creador* por su utilidad para los hombres, razón por la cual los *espíritus malignos no tienen acceso a ellos*, ni tampoco el poder de dañar a las personas que allí se encuentran. No hace falta decir que una masa de los idólatras, suponiendo que crean en esa protección y esa defensa y que hayan oído hablar de ella, la atribuirían *al carácter sacro de esas tierras labradas*. Y si alguna de esas personas, llevada por un miedo de este tipo, se fuese a los campos, no pensaría en refugiarse en un campo, sino en ponerse bajo la *protección y la autoridad de dichos signos sagrados. Pienso que creerían que era Ceres, la diosa de los campos, la que habría protegido al hombre que así actuase*, y que aquel ejército no podría causar daño a nadie que se encontrase dentro de los límites del reino de Ceres» (*De universo*, III, XXIV). He subrayado los pasajes más importantes. Si se sustituye «espíritus malignos» por «genios comarcales», es decir, si se elimina la interpretación cristiana, se constata que es sagrado el suelo en el que se instala el hombre.

[2] J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, 2 vol., Berlin, 1956. T. II: índice de nombres teóforos.

3. Señalan qué dios protege la zona.
4. Remiten a veces a la función del habitante del lugar, por ejemplo, *Spákonufell*: «Monte de la Vidente».
5. Son la memoria de los hombres, pues conservan el recuerdo de acontecimientos precisos. Thord zozobra con bienes y personas; el lugar donde encuentran la quilla de su embarcación se llama *Kjalarey*, «Isla de la Quilla»; el lugar donde entierran a los ahogados se llama *Haugsnes*, «Cabo del Túmulo».
6. Señalan los lugares considerados peligrosos, por ejemplo *Tröllaskogr*, «Bosque de los Trolls» [3].

Gracias a estas denominaciones, las *terrae incognitae* van siendo cercadas, basculan en el dominio de la civilización, pronto tan sólo son más bien islotes, y allí es donde se refugian los genios comarcales, allí siguen viviendo. Pues bien, como estos lugares escapan de la impronta humana, son muy estereotipados y corresponden esencialmente a espacios difícilmente habitables y cultivables. Se efectúa, pues, una nueva distribución natural de los espíritus y de los lugares en función de la inaccesibilidad de estos últimos. De modo que es de lo más normal que los *loca incerta*, los lugares peligrosos, sean bosques y landas, montañas y ciénagas, y las aguas en general, como veremos más adelante.

Ese es uno de los puntos que los romances medievales han conservado mejor. Cuando los caballeros errantes abandonan el espacio civilizado y se internan en lo desconocido tras haber franqueado las fronteras de las tierras cultivadas, siempre llegan o a un lugar encantador (*locus amoenus*) en el que encuentran hadas, o a un lugar de terror y espanto (*locus terribilis*) en el que se ven enfrentados a monstruos de todo tipo, gigantes, dragones, diablos, ondinos, mujeres de los bosques, etc. Pues bien, es casi seguro que estas inquietantes y monstruosas criaturas son la visión romancesca de los genios comarcales, aquí totalmente transpuestos al campo de la maravilla. Puede afirmarse, pues, que lo maravilloso recupera y adapta las creencias locales y luego, a medida que la literatura cuaja y fija tales encuentros en estereotipos, se aleja de sus fuentes y termina no siendo más que recreación y diversión, sueño y compensación. Pero los genios comarcales continúan viviendo bajo las ropas nuevas del emperador, y vamos a presentar ahora su pervivencia y su resistencia.

[3] Se encontrarán referencias más amplias en Claude Lecouteux, «Der Mensch und der Raum am Beispiel der altnordischen Literatur», *Euphorion* 85 (1991), pp. 224-234.

Monstruos defendiendo el monte Canigó.
Thüring de Ringoltingen, Melusina, *Basilea, Bernhard Richel.*

Tercera parte

SUPERVIVENCIAS Y TRANSFORMACIONES

I

AGUAS, MANANTIALES Y FUENTES

Algunos genios comarcales sólo abandonan de muy mala gana el dominio del que son expulsados y aprovechan toda ocasión para volver a tomar posesión de su bien. Las literaturas medievales lo dicen con medias palabras, pese a que nos presentan lugares encantados con manifestaciones extrañas (cf. la primera parte). Pero algunos parajes se resistieron más que otros a la irrupción y la instalación de hombres, y bosques, montañas y aguas, y más generalmente los lugares regresaban al abandono.

A nivel romancesco parece haber habido recuperación literaria, transposición ficcional y especialización de los genios así «desnaturalizados». Se establece un vínculo entre personaje y lugar [1]. Determinado lugar está ocupado por determinado sujeto. Así, los bosques son el hábitat de seres agrupados bajo el término de «enanos» y el de «gigantes»; las aguas lo son de las hadas, los ondinos y diversas criaturas inquietantes y zoomorfas a las que las tradiciones populares recientes dan mil nombres. Pasar revista a todos los lugares que son escenario de manifestaciones que pueden atribuirse a los genios requeriría un grueso volumen, de modo que tan sólo consideraré aquí los más explícitos.

Encontramos a las hadas la mayoría de las veces junto a los lagos, las fuentes o los manantiales, e incluso esa es una constante de los relatos melusinianos. En la literatura narrativa, la coaparición de estos lugares y de una dama, sea cual sea la denominación, ha forzado la atención de los investigadores, que vie-

[1] Cf. Claude Lecouteux, «L'Arrière-plan mythique des sites aventureux dans le roman médiéval», *Etudes germaniques* 46 (1991), pp. 293-304.

ron hace tiempo que muy a menudo pueden entenderse las hadas como genios acuáticos, expresión antropomorfa del *numen* que se considera que vive en ese lugar. Las hadas no se alejan mucho de lo que parece ser su elemento natural, y Melusina, por ejemplo, a quien encuentra Raimundo de Poitiers cerca de la Fuente de Sed [*Fontaine de Soif*], hace que se incluya una fuente en el futuro dominio de su esposo.

Un pasaje del gran *Lanzarote en prosa* ofrece una interesante observación cuando la reina Ginebra, esposa del rey Arturo, llega a la Fuente de las Hadas, que recibe este nombre (53, 19):

> [...] *porque las gentes que en el bosque habitaban habían visto allí varias veces hermosísimas damas, y, no pudiendo saber nada de ellas, se decían que eran hadas.*

Pero si algunas hadas son ciertamente genios acuáticos, el carácter sincrético de estas criaturas les confirió una especificidad tan grande que oculta su origen; ya no queda más que esos manantiales y fuentes junto a los cuales les gusta aparecer e incluso permanecer.

En la *Elucidación*, texto que sirve de introducción al *Cuento del Grial*[2], se explica cómo fue destruido antaño el reino de Logre. He aquí lo esencial:

> Antaño había allí numerosas doncellas en los pozos, es decir, en manantiales y fuentes, y los viajeros sabían dónde encontrarlas: salían de las fuentes, llevando copas de oro y plata, y a los que pasaban les dispensaban comidas y bebidas deseadas. Un día, el rey Amangons violó a una de ellas y le quitó su copa de oro; sus vasallos lo imitaron y las gentiles doncellas desaparecieron, se instaló la sequedad, el reino quedó desierto, en una palabra, fue a partir de entonces una tierra yerma (v. 29 ss.).

Así pues, estas personas estaban relacionadas con la tercera función dumeziliana, la fertilidad. Además, parece que habían tenido poder sobre la irrigación de las tierras, a través de las fuentes. Su comportamiento es el de buenos genios comarcales, que señalemos que no huían de los hombres. El acto de Amangons y sus vasallos, asimilable a un sacrilegio, atrae en cierto modo su

[2] Ed. A. Wilder Thompson, New York, 1931.

venganza, que adopta la forma de una desertización: a partir de ese momento, la tierra de ese reino no será de utilidad alguna para el hombre, todo lo contrario.

Se encuentra una concepción parecida en la antigua Irlanda. *El Libro negro de Carmarthen*, redactado hacia 1200, narra que el rey Dyvet violó a una muchacha que guardaba una fuente mágica. La fuente empezó a crecer, se desbordó, y sus aguas engulleron dieciséis ciudades fortificadas [3]. En este texto y en la *Elucidación*, es totalmente lícito interpretar como castigo las consecuencias de una mala acción: el genio del lugar ha sido ofendido directamente en la persona de las doncellas, o porque son sus representantes, y castiga a los criminales con los medios de que dispone, es decir, echa a los malhechores y vuelve a tomar posesión de los lugares.

Cuando el genio toma la forma de personajes femeninos –es sólo una posibilidad entre otras–, la cristianización ha intervenido de lleno, pero sin erradicar totalmente el contenido primitivo de la creencia. En la *Vida de san Patricio* se lee el episodio siguiente, muy revelador, que resumo:

> Dos muchachas, Ethnae la Blanca y Fedelm la Pelirroja, van a una fuente a sacar agua, en Rathcrogan. San Patricio charla con ellas y les da una lección de catecismo, de suerte que terminan por convertirse. Reciben la eucaristía y mueren de inmediato, y luego las entierran al lado de la fuente [4],

lo cual es una forma límpida a más no poder de decirnos que se trata de «divinidades» del paganismo, probablemente genios de dicha fuente. Pedro Bersuire, nacido a finales del siglo XIII en Saint-Pierre-du-Chemin (Vendée) y muerto en 1362, afirma en su *Reductorium morale* (XIV, 30), que las hadas suelen vivir en los lagos. Entre los antiguos eslavos, los genios eran llamados *vily*, «hadas», y hay un documento de Constantino Asen, emperador búlgaro (1258-1277), que habla de un «pozo de las hadas». Por lo demás, en una obra reciente, Pierre Gallais acaba de mostrar que la fuente (o el manantial) es casi indisociable del personaje del hada [5]...

[3] Citado por P. Gallais, *La Fée à l'arbre et à la fontaine: un archétype du conte merveilleux et du récit courtois*, Amsterdam/Atlanta, 1992 (CERMEIL), p. 28.

[4] Citado por Ph. Walter, *Canicule*, *op. cit.*, *supra*, p. 78.

[5] P. Gallais, *La Fée à l'arbre et à la fontaine*, *op. cit.*, *supra*.

En el *De nugis curialium* (II, 11), que Gualterio Map redacta entre 1181 y 1193, hay varias leyendas que narran el encuentro de un mortal con un hada, particularmente la de Wastinio de Wastinog y la dama del lago de Brecknock. Tres noches seguidas, Wastinio sorprende a mujeres que danzan en sus campos. Las persigue hasta un estanque donde desaparecen, y oye voces que le informan de cómo podrá apoderarse de una de aquellas mujeres. Consigue hacerse con una, con la que se casa, pero el matrimonio está subordinado a una prohibición que no respeta, y la ondina regresa al lago con los hijos habidos de él. Aunque en esta leyenda se superponen y amalgaman tradiciones diversas –prohibición melusiniana, tema de las mujeres cisne, por ejemplo [6]–, se reconoce sin dificultad en las misteriosas personas a las damas del lago, alias los genios del lugar.

Es posible que el plural se deba a una multiplicación de origen culto e incluso cortés, porque sólo una de esas criaturas desempeña un papel, pues las otras no parecen mencionarse más que para confundir las pistas, y es tributario de un motivo, muy ampliamente extendido, que afirma que las hadas son prácticamente siempre tres, como las Parcas. Además, Laurence Harf-Lancner ha mostrado claramente que esa hada, si creemos relatos paralelos, tiene forma de caballo y que la prohibición –precisamente no pegarle nunca con una brida de caballo–, tiene por objeto disimular su naturaleza animal [7]. Subrayo de pasada que los équidos son una de las formas más corrientes de genios acuáticos. En la leyenda de Wastinio, pues, hay en el origen la creencia en la existencia de tales genios y en la posibilidad de casarse con ellos. El carácter de genio de la dama del lago también se desprende claramente del hecho de que le da a su marido dicha y prosperidad, exactamente igual que en todos los relatos en los que el hombre consigue obtener los favores o la neutralidad de los genios locales.

La *Vida de san Malo*, obra del diácono Beli, nos informa también de que el genio del lugar puede permanecer perfectamente en la sombra, y su existencia o su presencia tan sólo se revela por deducción, como en el episodio siguiente, en el que un hombre de Dios, siguiendo un sendero, llega a una fuente de agua muy clara llena de piedras preciosas que brillan como estrellas:

[6] Cf. Claude Lecouteux, *Mélusine et le Chevalier au cygne*, Paris, 1982.

[7] L. Harf-Lancner, «Une Mélusine galloise : la Dame du Lac de Brecknock», en: *Mélanges Jeanne Lods*, Paris, 1978, pp. 95-114.

«Alzó la mano, bendijo la fuente en nombre de la Santísima Trinidad, sacó agua y llenó hasta el borde el recipiente que llevaba. Lo levantó hasta la boca para beber primero, y no conseguía en modo alguno probar el agua. Puso entonces el recipiente en su manga izquierda [...], sacó agua otra vez e hizo lo mismo. La tercera vez, alzó la mano como antes y, bendiciendo la fuente, dijo en voz alta: "Señor, tú que en Horeb hiciste salir de la roca agua abundante y regular, que hiciste nacer varios ríos para Moisés y Aarón y su pueblo casi desfalleciente de sed, dame agua de esta fuente para que se la lleve a mi señor, y haz que antes pueda beber yo". Así pues, sacó de aquella agua tan dulce por tercera vez y se echó un poco en la boca, y bebió y se llevó con él el agua que quedaba en el recipiente.» (cap. 20).

Philippe Walter fue el primero que entrevió lo que se esconde detrás de lo que a primera vista no es más que un estereotipo de leyenda hagiográfica: «Se reconocen fácilmente los elementos de la cristianización de esta fuente feérica. Hay sobre ella una especie de tabú: nadie puede beber su agua sin encontrarse en ciertas disposiciones favorables. San Malo, puesto que es un elegido de Dios, respeta todo un ritual sacramental (bendición, invocación de la Trinidad, etc.); alcanza a apropiarse de la peligrosa magia del lugar y a convertirla en virtud divina» [8]. De hecho, el ritual utilizado es un exorcismo que no tiene por objeto vencer la magia del lugar, sino al genio del lugar, neutralizarlo y reintegrar así la fuente en el espacio civilizado y cristiano: a partir de ese momento, todos podrán calmar allí su sed. El agua que no se deja beber es una teofanía, manifiesta la presencia de una sacralidad que no es la de los cristianos.

En la *Vida de San Patricio*, evangelizador de Irlanda, hay otra fuente que indudablemente debe interpretarse del mismo modo:

«Patricio fue a la fuente de Findmag. El nombre de esta fuente es Slan [o sea, *salutiferum*]. Le contaron a Patricio que los paganos *adoraban la fuente como a un dios*. Pues bien, la fuente era cuadrada, y había sobre ella una piedra cuadrada. Y Patricio estaba celoso por el Dios vivo [...], y ordenó levantar la piedra, y no pudieron hacerlo. Pero Patricio lavó aquella piedra con ayuda de Crainnech, a quien había bautizado [9].»

[8] Ph. Walter, *Canicule*, *op. cit.*, *supra*, p. 121.

[9] Citado por Ph. Walter, *Canicule*, *op. cit.*, *supra*, p. 123 ss.

He destacado los puntos importantes: la adoración de los paganos –que, por supuesto, no va dirigida a la fuente, sino al *numen* que habita en ella–, la forma de la fuente, que indica claramente que se trata de un santuario, y finalmente la imposibilidad que experimentan los paganos para dislocar y descalificar el lugar, acto que sólo consiguen llevar a cabo cristianos porque la fe cristiana siempre vence al paganismo.

La sacralidad de determinados lugares habitados, en los que hay un genio, se desprende también de un pasaje del *De mirabilibus Hiberniae* (*Las Maravillas de Irlanda*) de Gerardo de Barri (1146-1220):

> «Hay en Munster una fuente que, si la toca un hombre, o incluso si la ve, de inmediato queda inundada de lluvia la región entera. Para que cese la lluvia es necesario que un sacerdote, que tendrá que ser virgen desde su nacimiento, sea enviado especialmente a celebrar la misa en una capilla próxima a la fuente, y que se cree que fue fundada con esa intención. Después que haya hecho una aspersión de agua bendita y leche salida de una vaca de un solo color –ceremonia bárbara y carente de sentido–, la fuente estará satisfecha [10].»

La cristianización de los datos es muy superficial. De hecho, tocar la fuente o verla siquiera es un sacrilegio que el *numen* castiga enviando una lluvia que no cesa hasta que se han llevado a cabo los ritos reparadores que restablecen la sacralidad del lugar. Ésta es manifiesta, puesto que el sacerdote, semejante a una vestal, tiene que ser puro (virgen), y la monocromía de la vaca hace del animal una vaca fuera de lo común, es decir, que posee una cualidad particular que se expresa por medio de la leche, líquido blanco, o sea puro, y primigenio. La observación de Gerardo de Barri –«ceremonia bárbara y carente de sentido»– muestra claramente que la cristianización trata de absorber aquí una creencia y de despaganizar un lugar, razón por la cual se ha construido una capilla en ese sitio.

En algunos casos, el genio de la fuente o del manantial se ha convertido en un ser peligroso y zoomorfo al que la literatura romancesca suele prestar forma de serpiente. En el gran *Lanzarote en prosa* [11], vemos así a Lanzarote llegar a un

serpiente

[10] *Ibid.*, p. 137 ss.

[11] Ed. A. Micha, 9 vol., Paris, 1978-83 (TLF), 76, 1 ss.

manantial claro que mana a la sombra de dos sicomoros; bebe de ella, se siente indispuesto, «sus ojos se revuelven y yace sin conocimiento, como un cadáver». Las personas que allí estaban percibieron «[...] dos culebras enormes, horribles y largas, que se perseguían. Tras larga persecución, regresan a la fuente una tras otra», de lo cual la vieja que acompaña al héroe deduce que el agua de la fuente está envenenada. Una gentil doncella que se encuentra presente va a recoger hierbas medicinales y hace con ellas una poción que administra a Lanzarote.

En el romance de *Perceforest* (comienzos del siglo XIV) [12], se habla largo y tendido de la cuestión de la Fuente Venenosa, cuya agua burbujeante mata a todo ser que bebe de ella. La reina de las hadas ha puesto allí a un guardián para advertir a los viajeros, y ha predicho que Passelion «*expulsará al diablo* que envenena el agua». El anónimo autor habla indistintamente de diablo y de mal espíritu. Cuando Passelion se encuentra al borde de la fuente, una tormenta lo arrebata y lo lleva hasta Noruega, pero Céfiro, su genio bueno, le enseña *unos conjuros que eran buenos contra el diablo*, y luego lo devuelve a la fuente, de donde sale «un pez con cabeza de serpiente, pies de grifo, cola de escorpión y que es gran maravilla». El monstruo ataca a Passelion, lo tira al suelo y trata de arrastrarlo al agua, pero el caballero lo mata:

> *Entonces el mal espíritu salió del pez, que muerto estaba, y se metió en la fuente, y luego salió de ella mudado en toro.*

Passelion abate al toro y obliga al espíritu a quitar de la fuente el veneno y desaparecer. El toro se mete en el agua y se produce un terrible estrépito que dura hasta el amanecer. Passelion comprueba entonces que *los malos diablos* se han llevado un monte cubierto de árboles y que el agua de la fuente forma ahora un lago que «a partir de entonces se llamó *Estanque Elaín el Gordo*».

En el romance galés de *Peredur ab Evrawc* (siglo XII), se habla de un monstruo llamado Addanc, que vive en una gruta cerca de un lago. Peredur llega al castillo del Rey de los Sufrimientos, asiste a la resurrección de los muertos que acaba de matar el Addanc. Cada día, los jóvenes tratan vanamente de matarlo. Peredur decide ayudarlos, pero ellos se niegan, pues no podría ser devuelto a la vida si tuviese una desgracia. Peredur se pone igualmente en camino, distingue una mujer espléndida sentada en lo alto de un monte (una habitante del otro

[12] Ed. G. Roussineau, 2 vol., Paris, 1987 (TLF 343), IV, 40.

mundo [*síd*]), que le proporciona muchas informaciones sobre el Addanc y le da una piedra que lo hará invisible, al tiempo que le permitirá ver al monstruo cuando entre en la gruta. Peredur mata a la bestia y la decapita. Addanc significa etimológicamente «castor», pero designa aquí a un espíritu de las aguas manifiestamente comprometido en una lucha mítica con los caballeros del Rey de los Sufrimientos puesto que éstos nunca mueren definitivamente, al poseer su rey un caldero de resurrección. En el trasfondo se perfila un combate entre seres sobrenaturales por la posesión de un dominio...

Conviene citar también un pasaje del *Florimont* de Aymon de Varennes (finales del siglo XII), pues presenta el interés de conectar el tema del genio de la fuente con el de la fundación de una ciudad [13]. Filipo, el antepasado de los macedonios, a quien no hay que confundir con el padre de Alejandro Magno, se ve conducido a luchar con un león que se ha establecido cerca de un manantial rodeado de una verde pradera, en medio de un territorio que ha devastado totalmente. Su mirada tiene la particularidad de provocar la locura de quien se lo encuentra. Tras un largo combate, Filipo mata al león y funda la ciudad de Felipola en la tierra devastada, y por consiguiente (re)integra un nuevo espacio a la civilización mediante este gesto que hace de él un héroe civilizador (*culture hero*).

Aparte de las criaturas zoomorfas y a veces indeterminadas que viven en las aguas, se encuentran otros personajes misteriosos. En *El Caballero de las dos espadas*, escrito después de 1230, intriga un motivo sin continuación: ¿quién es, pues, ese enano en hábito de luz a quien ve Meriadues, el héroe del relato, y que conduce a una multitud de animales a abrevarse a la fuente [14]? ¿Es el genio de la fuente, o el del bosque en la que mana? El romance de *Cristal y Clarie* [15], redactado a finales del siglo XIII, presenta un brazo que vive en una fuente y arrastra consigo a todo individuo que se acerque demasiado al agua. Este episodio recuerda un cuento de Grimm, el de *Juan de Hierro*, en el que el brazo pertenece a un hombre salvaje, aparentemente anfibio, puesto que vive en el fondo de un lodazal –se descubre cuando vacían la charca– e impide toda caza en su bosque: nunca se vuelven a ver los cazadores que en él se internan. De pasada, señalemos el doble carácter de ese ser, a la vez genio de la charca (¿ciénaga?) y del bosque, cuyos animales representa su rebaño. Además, este personaje es el señor de una fuente que transforma en oro todo cuanto cae en ella...

[13] Ed. A. Hilka, Göttingen, 1933 (GRL 48).
[14] Cf. P. Gallais, *La Fée...*, *op. cit.*, p. 316.
[15] Ed. H. Breuer, Dresde, 1915 (GRL 36).

Volvamos a *Cristal y Clarie* y examinemos más de cerca la aventura. Cristal llega ante una capilla cercada. Cerca de allí fluye un manantial, a la sombra de un árbol. Se acerca a beber, una voz lo disuade de hacerlo, levanta los ojos y descubre a una muchacha, Lisarda, a quien el diablo de la fuente ha puesto allí porque un hada mala la destinó al nacer a ser entregada al demonio. De hecho, hay dos demonios: uno está en la fuente, y hay que cortarle la mano para vencerlo (*trenchier la main de cel luiton / qi en le fontaine gist el boillon*, v. 6008 ss.), mientras que el otro reside en el árbol. Cuando Cristal se inclina para hacer ver que bebe, surge el brazo del *luiton* y, al tercer intento, el héroe logra cortarlo; el *luiton* aúlla, pero permanece invisible. Cristal se enfrenta luego al demonio del árbol, ser que posee dos cabezas de grifo, una en el lugar que corresponde, y otra en el pecho. Lo mata y alcanza la capilla, que contiene el tesoro del demonio. Éste se encuentra en un armario en el que está enroscada una serpiente, su guardián, y Cristal la mata. El encantador lugar se había convertido, por la presencia de los demonios, en un *locus terribilis*. Expulsado sin duda por la edificación de la capilla, sinónimo de la cristianización del lugar, el genio del lugar ha forzado el regreso y parece haberse desdoblado en tres.

Todo sugiere que las hadas no fueron la única manifestación antropomórfica de los genios de las aguas, pues hay dragones e incluso enanos que pueden aspirar a ese título, lo cual demuestra claramente la dificultad que existe para captar y apreciar exactamente esas tradiciones en las que se mezclan creencias, mitos y literatura. En los *Edda* en prosa de Snorri Sturluson, el enano Andvari, en cierta medida, puede considerarse que es el genio del salto de agua que lleva su nombre: Andvarafors. Allí, es, en efecto, donde le gusta retozar en forma de lucio. En mi estudio sobre los enanos y los elfos, he mostrado que había lazos tenues pero innegables entre los personajes denominados enanos y el elemento acuático. Por lo demás, esta colusión la encontramos en la literatura alemana de la Edad Media.

Examinemos ahora un aspecto más literario que aparece más bien en los cuentos, y que da prueba de una transformación de las creencias originales que corre pareja con cierta racionalización de los personajes feéricos.

En los romances, algunas fuentes están aparentemente consideradas puertas del otro mundo, y parece que tenemos aquí una evolución a fin de cuentas normal de la creencia en los genios comarcales. Estos últimos suelen estar pensados a imagen de los hombres, y por lo tanto no sólo se les atribuyen sentimientos humanos, sino también un hábitat: si viven en un lago o en una fuente, deben de tener allí una morada, y así es como el elemento acuático, como en *Ondina* de

Friedrich de la Motte-Fouqué, se convierte en una especie de bruma o niebla que oculta un reino sobrenatural. En el *Libro de las ninfas*, Paracelso, en el marco de su teoría de los espíritus elementales, hablando de los ondinos y las ondinas, llega incluso a afirmar que el agua es su aire, razón por la cual no pueden vivir fuera de este elemento. A comienzos del siglo XIII, Gervasio de Tilbury indica que en Cataluña, en el obispado de Girona, hay una montaña mágica llamada Canagum (sin duda el Canigó), con un lago en la cumbre. «Cuentan que se encuentra allí una morada de demonios, tan grande como un palacio, con la puerta cerrada; pero la morada y los propios demonios permanecen desconocidos e invisibles al común de las gentes» (*Otia imperialia* III, 66). Los genios de los manantiales, lagos y fuentes se convierten en hadas que poseen tierras y castillos en los lagos o bajo ellos. La más célebre de ellas es sin duda la Dama del Lago, que se lleva y eleva a Lanzarote a su reino, disimulado por una extensión de agua.

Así pues, hay varios romances que ofrecen episodios en los que un caballero desaparece en una fuente. *Jaufré*, redactado hacia 1180, refiere en sustancia lo que sigue:

> Jaufré oye una voz que viene de una fuente. Se precipita y encuentra a una dama que se está ahogando mientras su doncella se lamenta al borde del agua. Trata de sacar del agua a la dama, pero la otra mujer lo empuja dentro y salta al agua tras él, y el trío llega a otro mundo paradisíaco. El Hada de Gibel, que ese es el nombre de la dama, necesita ayuda para vencer a Felón de Alvernia, un gigante que devasta sus tierras [16] (v. 8327 ss.).

Al otro lado del Rin, la redacción B de *Wolfdietrich*, larga epopeya romancesca del siglo XIII, presenta a Billunc, un hombre salvaje también llamado «enano», que rapta a la bella Liebgart, la viuda del rey Ortnit, y se la lleva a su castillo, que se encuentra más allá de una fuente que únicamente puede atravesarse llevando en la boca cierta planta (estr. 795 ss.). En *Demantin*, romance que redactó Berthold de Holle en el siglo XIII, el caballero Kamphyant es esposo de un hada que habita un lago; el caballero lleva en el casco unas piedras que permiten vivir bajo el agua (v. 2400 ss.).

En la literatura céltica, el relato titulado *La Caza de Slieve Guillean* [17] cuenta que Finn es atraído por un gamo hasta un lago en el que descubre a una damisela que llora: ha perdido su anillo en el agua. Finn se zambulle, encuentra el anillo, y regresa como anciano al que ya ni sus propios perros reconocen. Es evidente que ha estado en contacto con el otro mundo, una de cuyas características, como se sabe por múltiples leyendas, es que posee un tiempo diferente del de los humanos. En la leyenda del rey Herla, tres días pasados en el reino de los enanos equivalen a doscientos años, y en la leyenda de Guingamor, tres días del reino de las hadas corresponden más lógicamente a trescientos años.

Otro relato céltico, *La Persecución de Gilla Dackel*, nos permite ver que los temas se unen entre sí:

> Dermat descubre en una colina una isla con un gran árbol lleno de frutos y rodeado de un círculo de pilares de piedra, lugar cuya simple descripción indica la sacralidad. Al pie del pilar más grande hay una fuente burbujeante y un cuerno de beber que usa Dermat. Aparece un campeón brujo, le reprocha que haya bebido y lo desafía. El combate dura hasta el anochecer, momento en que el desconocido adversario desaparece en la fuente. Dermat mata dos ciervos para alimentarse, reaparece el desconocido y, durante el combate que sigue, ambos terminan hundiéndose en la fuente y llegan a un magnífico país "...

Lo que aquí nos interesa es el motivo del objeto ligado a la fuente, que, en este caso, indica que no puede beberse impunemente el agua de un manantial sin haber sido autorizado por su poseedor, acto que provoca en consecuencia la aparición de un ser del otro mundo. En el *Lanzelet*, redactado por Ulrico de Zatzikhoven hacia 1190 a partir de una fuente francesa hoy desdichadamente perdida, Lanzelet llega al centro de Behforet (*Belle Forêt* [Bello Bosque]) y encuentra un manantial bajo un tilo del que cuelgan un címbalo de bronce y un mazo: cuando se golpea tres veces el címbalo, surge Iweret, señor del lugar, que es una especie de rey del otro mundo. Me parece que, en este tipo de relato, hay literarización de un esquema primitivo: lo que aquí parece una provocación, o incluso una convocación, debió de sustituir al motivo de la ofensa, consciente o inconsciente, al genio del lugar.

[16] Ed. C. Brunel, 2 vol., Paris, 1943 (SATF).
[17] Cf. P. Gallais, *La Fée...*, *op. cit.*, p. 274.
[18] *Ibid.*, p. 259 ss.

En Chrétien de Troyes, el episodio de la fuente de Barenton en *Yvain* tiene que ver con la misma temática: echar agua sobre la grada de la fuente con ayuda de un cubilete provoca una tormenta devastadora y la llegada de un caballero, Escadoc el Rojo, que pide explicaciones a Calogrenant, y luego a Yvain, que se ha permitido un acto sacrílego. También en este relato, a consecuencia de este acto pasa el héroe del relato al otro mundo persiguiendo al caballero al que ha herido mortalmente. Lo maravilloso está atenuado, casi borrado, puesto que ya no es sumergiéndose en el agua como se va al reino de las hadas. Este arreglo del tema se debe sin duda al hecho de que la arquitectura de la fuente de Barenton no permite sumergirse en ella, y dicha fuente pertenece a la realidad, puesto que todo el mundo podía constatar su existencia *de visu*.

II

EL BOSQUE

Tras las aguas, el bosque es la gran guarida o refugio de los genios comarcales. Es un lugar encantado, un espacio excéntrico lleno de violencia, un lugar de exclusión, un refugio de desterrados y proscritos, así como de las creencias paganas, un lugar de maravillas y peligros, un espacio marginal, salvaje, temible, y también un foco de la memoria campesina. Es allí donde, muy a menudo, se encuentran esas fuentes y esos manantiales que hemos conocido: al hada Ninina, o Viviana, le gusta estar al borde de una fuente del bosque de Briosques, y a Melusina y sus hermanas, cerca de la del bosque de Coulombiers... Allí corre el jabalí mítico, *li blans pors*, que persiguen los caballeros del rey Arturo; por allí pasa la Mesnie Hellequin y la cohorte de Diana y Herodiada. Sede de fenómenos extraños que son otras tantas teofanías, el bosque es omnipresente en las literaturas medievales. El gran *Lanzarote* en prosa cita bosques que tienen nombres evocadores: Floresta Azarosa, Extraña, Perdida, Peligrosa, Desviable (impracticable) y Malaventurosa. Todos los textos recalcan su carácter inquietante con adjetivos que siempre son los mismos: *oscuro, tenebroso, extraño, salvaje*. Además, el bosque es casi siempre largo y ancho (*longue, lee*) y es muy antiguo (*des tens ancienor*). El romance de *Claris y Laris* dice de uno de ellos:

Trop est la forest fiere et grande 3292
et plaine de trop grant merveille [...]
les fees i ont lor estage 3317
en un des biaus lieus du boscage...

[Muy alto y grande es el bosque

y lleno de muy gran maravilla [...]
las hadas tienen en él su morada
en un bello lugar de la espesura...]

De Brocelianda, el poeta anglonormando Wace escribe en el *Romance de Rou* (v. 6387 ss.):

La seut l'en les fees veeir,
se li Breton nos dient veir,
et altres mer(e)veilles plusors.

[Allí suelen verse las hadas,
si el bretón nos dice la verdad,
y otras maravillas más].

Bosque ↓ conservatorio del paganismo

En una palabra, el bosque es un verdadero conservatorio del paganismo, y por eso retozan allí mil criaturas sobrenaturales que en él se han refugiado, tras haber sido expulsadas de su territorio por el avance de los hombres. Aparte, en toda el área alemana, suele extenderse a los contrafuertes montañosos, y por lo tanto alía el carácter mítico de estos dos lugares.

El mayor problema que encuentra el investigador es el siguiente: ¿en qué medida los enanos, gigantes, dragones y hombres salvajes que allí se encuentran son la visión romancesca de antiguos genios comarcales? Para responder a esta pregunta, hay que basarse en las constantes extraídas a partir de otros lugares: personaje que vigila celosamente su tierra y que prohíbe que se entre en ella o que se cace, individuo (monstruoso o no, o incluso sustituido por un monstruo) que impone un tributo a los hombres vecinos suyos, paganismo marcado...

En un relato del siglo XIII, *Virginal*, del que poseemos varias redacciones, la dama que así se llama reina sobre un pueblo de enanos, en las montañas arboladas del Tirol, y tiene un terrible vecino, Orkise, que le exige una muchacha como tributo anual. ¿Quién es ese personaje cuyo nombre indica claramente que se lo considera ogro (*orco*)? Es sin duda el avatar literario o legendario del genio de aquellos bosques. Señalaré que, en una leyenda de Berry, se dice que las muchachas de Ennordes echaban suertes cada año para saber cuál saldría al encuentro de un monstruo que la esperaba en medio del bosque... Más que entregarme a un juego de adivinanzas con todos los riesgos que eso implica, prefiero volverme a tres personajes que mantienen relaciones particulares con la selva: Merlín, Oberón y Céfiro.

Hijo de un demonio íncubo, diablo angelizado, protector de la caballería, Merlín es un personaje complejo y sincrético en el que quedan todavía muchas zonas de sombra pese a los numerosos estudios que se le han consagrado. De su progenitor posee el don de la ubicuidad, el de la metamorfosis, el del conocimiento del pasado, pero el don de predicción lo ha recibido de Dios. Según el *Perlesvaus*, cuando murió fue imposible inhumarlo en una capilla, y su féretro está vacío porque, cuando lo hubieron puesto en él, el cuerpo desapareció, *llevado por Dios, o por el enemigo*. Al nacer, está cubierto de pelos y, una vez ha crecido, es alto, fuerte, delgado, moreno y peludo. Godofredo de Monmouth nos lo muestra presa de la demencia, viviendo como hombre salvaje (*Vita Merlini*, v. 1-112) y regresando a los bosques tan pronto como lo sacan de ellos. Nos lo representa recorriendo el bosque montado sobre un ciervo (*ibíd.*, v. 451 ss.) y conduciendo una manada de ciervos, gamos y cabras salvajes, pues sabe hacer que los animales lo obedezcan, como el villano del *Yvain* de Chrétien de Troyes. En el *Merlín-Vulgata*[a], es llamado el «hombre salvaje», y él mismo se da ese nombre. A veces también adopta apariencia de ciervo blanco. En el *Livre d'Artus*[b] aparece como señor de la fuente de las tormentas y se pone a cubierto en un roble hueco, y dice: «Quiero que sepas que mi costumbre es tal que me gusta permanecer en los bosques debido a la naturaleza de aquel que me engendró». Godofredo de Monmouth nos dice que, cuando Aurelio manda llamar a Merlín, lo encuentran en un misterioso rincón de bosque, cerca de la fuente de Galabes, en el país de los gewiseanos. El *Merlín* de Robert de Boron[c] (p. 149) recalca también el estrecho vínculo que lo une al bosque: *Je voil que vos sachiez qu'il me covient par fine force de nature estre par foies eschis de la gent.* [Quiero que sepáis que me corresponde por la fuerza de la naturaleza el estar a veces apartado de la gente].

Retengamos bien los rasgos que permiten ver que el Merlín romancesco remonta sin duda a un genio del bosque, aspecto que los redactores han ocultado en gran medida convirtiendo al adivino en hijo de un íncubo, manera de explicar sus poderes. Merlín es el señor de los animales, puede adoptar a voluntad la forma que quiere. Pues bien, sabemos que eso es propio de genios, que no adoptan forma más que para aparecerse a los hombres. Gobierna los

[a] Ed. O. Sommer, *The Vulgate Version of the arthurian Romances*, T. II, Washington, 1908.
[b] *Ibíd.*, T. VII, Washington, 1913.
[c] E. A. Micha, París/Ginebra, 1980 (TLF 281).

elementos, y encontramos sobre todo este motivo recurrente: no puede alejarse demasiado tiempo de lo que debemos considerar su elemento natural. Este detalle no deja de recordar las leyendas melusinianas, en las que las hadas, que se casan con mortales, están forzadas a aislarse para bañarse una vez por semana, a veces en forma de serpiente, que es la habitual de los genios de las aguas.

A través de la creencia en los íncubos, que goza de amplia difusión a partir del siglo XII, el personaje de Merlín se integra en el universo humano y en el mundo romancesco, y los únicos indicios que todavía lo unen a su origen real son los citados anteriormente. Edmond Faral señala un poema del siglo XIII, el *Dicho de Merlín Merlot*, que presenta a Merlín como una especie de genio de los bosques, y añade: «El personaje del silvano que la obra pone en escena, tan diferente del tipo que pintan los romances franceses del ciclo artúrico, tal vez respondiese a algunas supersticiones antiguas, independientes de las tradiciones propiamente bretonas [31]». La intuición de Faral es notable, pues todavía no disponía de los estudios realizados más tarde, que muestran que se han fundido dos personajes distintos para dar la figura romancesca que conoce todo el mundo.

Si nos volvemos a Oberón, que surge en *Huon de Burdeos* [32] (hacia el año 1220), se confirman las deducciones hechas a propósito de Merlín, pues encontramos cierto número de elementos comunes. Oberón, presentado como enano porque su pequeño tamaño se debe a la maldición de un hada al nacer, habita «[...] un bosque muy extenso y terrible [...]. Nadie, una vez entrado en aquel bosque, puede escapar de él si le dirige la palabra, y, en cuanto haya pasado un instante junto a él, ya no podrá dejarlo en toda su vida», lo cual equivale a un aprisionamiento en el otro mundo. Oberón posee grandes poderes: cuando se enfurece, hace que llueva y sople el viento, e incluso que se rompan los árboles. Es el señor de los prestigios y es capaz de hacer aparecer un río ancho. Además, como todo buen ser feérico, está en posesión de objetos mágicos y acude en un abrir y cerrar de ojos allí donde desee.

Se lo presenta como cristiano, pero hay un detalle que muestra que pertenece de hecho a un antaño que es precristiano: nació antes que el propio

[31] E. Faral, *La Légende arthurienne*, *op. cit. supra*, T. II, p. 45. El texto, sacado de la *Vida de los Padres* (mediados del siglo XIII), fue editado por Méon en: *Nouveau Recueil des Fabliaux*, T. II, p. 236.

[32] Ed. P. Ruelle, Bruselas/París, 1960; traducción francesa de F. Suard, París, 1983.

Cristo. También conoce el pasado y no ignora nada de la vida del joven Huon. Si los poderes de Merlín se atribuyen a su particular concepción, los de Oberón se atribuyen a las hadas, y seguimos en el mismo registro, pero en el primer caso es diabólico y, en el segundo, simplemente maravilloso.

Además, último detalle de importancia para nuestra investigación es el señor de los animales: «Todos los pájaros, animales o jabalíes, por feroces y salvajes que sean, vienen a mí de buen grado en cuanto les hago una señal con la mano». Al estudiar hace poco los estratos que se superponen en este personaje, he mostrado, creo que con cierta verosimilitud, que Oberón no era enano ni elfo, pero eso no excluye su carácter de genio silvestre, porque en la Edad Media todas las criaturas se confunden unas con otras, y sus atributos y su naturaleza se mezclan por motivos romancescos [34]. En *Huon de Burdeos*, el genio es interpretado y presentado *in bonam partem* y se convierte en cierto modo en el ángel guardián de Huon, pero sus facultades sobrenaturales, que se manifiestan esencialmente en el bosque, lo recalco, son las del genio del lugar.

Con el *Romance de Perceforest* aparece otro personaje extraordinario, Céfiro, presentado como lutin malicioso y farsante. Mientras Estonné cabalga por la Selva Carbonera, su caballo se detiene de repente y el demonio que hay en él, Céfiro, se presenta como ángel caído. Es un demonio situado bastante alto en la jerarquía de los espíritus, tiene el don de metamorfosearse a voluntad, cosa que, según dice él, hace para ocultar su fealdad:

> *Et pour ce me convient il transmuer en autre forme pour couvrir ma laideur, quant je veuil estre familier a une persone* (II, 97 v°).
>
> [Y por eso me conviene transmutarme en otra forma para cubrir mi fealdad, cuando quiero familiarizarme con una persona].

En general, pues, suele tomar el aspecto de un anciano vestido con un sayal, lo cual recuerda a los «genios encapuchados» (*genii cucullati*). Tiene un cuerpo cuya sustancia parece ser el aire, el aliento al cual remite su nombre: *Tu n'as neant plus pouvoir de toy vengier sur moy*, dice a Estonné, *que tu*

[34] Cf. Claude Lecouteux, *Les Nains et les Elfes au Moyen Age*, París, 1988). [*Enanos y elfos en la Edad Media*, José J. de Olañeta, Editor, 1998].

auroiez a ung fort vent s'il te hurtoit a ung fossé (II, 96°) [No tienes, para vengarte de mí, más poder del que tendrías para hacerlo contra un fuerte viento que te encontrases en un foso]. Además, se traslada a voluntad allí donde desea. Presta grandes servicios a su protegido y otros caballeros y, cuando los romanos quieren invadir Gran Bretaña, los atormenta y les impide desembarcar, acto que lo relaciona muy exactamente con un *genius loci*, con un *landvaettr*.

En los tres personajes que acabamos de conocer, son reveladores los puntos comunes y las diferencias. Los tres tienen origen sobrenatural, diabólico o feérico; todos se sienten a gusto permaneciendo en los bosques y acuden en ayuda de los elegidos que escogen; todos disponen de poderes maravillosos, pero es en Merlín, «el salvaje», donde los rasgos antiguos, incluso paganos, se han conservado mejor. A partir de las informaciones recogidas, se puede intentar trazar una tipología del genio del bosque, tal como aparece en los romances:

1. Es un marginal que nunca permanece mucho tiempo en el mundo de los hombres.
2. Existía mucho antes del cristianismo, pero está reintegrado en el universo medieval cristiano a través de las leyendas religiosas –mito de los ángeles caídos–, las creencias eruditas y clericales –poder generador de los íncubos–, en la existencia de las hadas –origen de Oberón, hijo de Julio César y el hada Morgana según ciertos textos–.
3. Los actos benéficos de estos personajes contradicen su origen y son reflejo de su integración en el mundo cortés, de que se han hecho conformes con una civilización y una época. También podemos ver en ellos, en el caso de Merlín y de Céfiro, una especie de remisión de su tara original.
4. El genio del bosque es al propio tiempo el señor de los animales y tiene poder sobre el tiempo que hace.
5. Es tan zoomorfo como antropomorfo.

En una palabra, se ha domesticado, pero con todo sigue siendo una criatura ambigua, inquietante, que conserva una pizca de maleficio: Céfiro adora gastar bromas, a Merlín le gusta burlar a aquellos a quienes sirve, a Oberón le cuesta muy poco montar en cólera y es capaz de lo peor cuando le llevan la contraria, si no hay algún vasallo que lo calme. Más allá de la

transformación literaria de cada uno de ellos, que por lo demás es paralela a la de las hadas, estos personajes dan prueba de la persistencia de las creencias antiguas, aunque los romances tiendan a hacer de uno u otro de ellos una especie de *deus ex machina* o un elemento burlesco.

Volvámonos ahora a la montaña, uno de los altos lugares de las creencias y de la aventura caballeresca.

III

LA MONTAÑA Y SUS GENIOS

La montaña, lo mismo que el bosque, es un asombroso conservatorio del paganismo y sus creencias [1]. Forzoso es reconocer que la montaña es objeto de numerosísimos mitos: muy a menudo montaña cósmica que conecta el mundo de los hombres con el de los dioses, que oculta el infierno en sus profundidades y el paraíso en su cima, lugar de residencia de innumerables espíritus que adoptan forma de gigantes, enanos, hadas o animales monstruosos, está muy presente en el imaginario medieval. Ya san Agustín, en *La Ciudad de Dios* (IV, 8), señala que la cresta de las montañas está bajo la protección de la diosa Collatina. Hacia el año 800, el anónimo *Razón de catequizar a los campesinos* prohíbe consultar a los augures en las montañas (§ 81), y ya en el siglo IV se encuentra un conjuro que mezcla paganismo y cristianismo y destierra a los espíritus y los demonios a los bosques, las gargantas y las montañas:

Montaña ↓ contacto c/cielo e infierno

Montaña ← ↓ lugar de destierro

«En el nombre de nuestro Señor Jesucristo, te anuncio, espíritu impuro y diabólico, a quien el ángel Gabriel libró de los lazos del fuego, tú que tienes diez mil nombres bárbaros. Tras la resurrección del Señor fuiste a Galilea. Allí, él te prescribió que tomases posesión de las tierras arboladas, de las gargantas y montañas para no causar daño a los hombres [...] o provocar el granizo. Comprende pues, impurísimo espíritu diabólico, que en cualquier parte en que puedas reconocer las Escrituras u oír el nombre del Señor, no puedes hacer daño como sueles [2].»

[1] Cf. Claude Lecouteux, «Aspects mythiques de la montagne au Moyen Age», *Le Monde alpin et rhodanien*, 1982, pp. 43-54.

[2] Citado por D. Harmening, *Superstitio*, Berlin, 1979, p. 247.

Este texto nos proporciona la confirmación de que los demonios residen en los lugares mencionados y nos permite interpretar todas esas capillas y monasterios que se alzan en el espacio salvaje: como en ellos se pronuncia el nombre de Dios, se expulsa a los demonios de esos espacios.

Gervasio de Tilbury habla de un peñasco «[...] cuya pared a pico tiene abiertas ventanas, como una pared. A los viajeros que pasan a lo lejos, se les aparecen dos o más damas que tienen el aspecto de conversar entre sí [...]. Pero, cuando se acercan, la visión se desvanece. [...]. En Cataluña hay un peñasco que presenta una superficie plana bastante extensa; hacia mediodía se perciben en su cima caballeros que justan a la manera de los valientes. Pero si alguien se acerca a ellos, ya no se ve nada de eso [3]». Todavía hoy, los nombres de algunas cimas de los Alpes dan fe de los antiguos habitantes, como demuestran hasta la saciedad las leyendas alpinas y pirenaicas [4], y determinado pico no es más que un gigante petrificado, determinada avalancha es debida al genio del lugar, y los pastores de los pastizales de montaña saben contar su encuentro con espíritus...

En el romance, el genio de la montaña adopta esencialmente tres formas: la de animal monstruoso allí establecido, la de gigante y la de caballero que hace reinar una mala costumbre. Si el animal monstruoso yace a veces en una gruta, el gigante y el caballero residen en un castillo, un *plessis* o una fortaleza, pero hay que saber que en ese caso nos vemos confrontados a una forma feudalizada del ser sobrenatural primitivo.

La Chanson des Chétifs [5] refiere que Balduino de Beauvais se enfrenta a un dragón monstruoso que ha devorado a su hermano Hernoul y que está instalado en una gruta (*en la roche cavee*) del monte Tygris. Ninguna arma puede atravesar su piel, un demonio habita su cuerpo (*diable avoit el cors*) y tiene en la frente una piedra que emite una inmensa claridad:

El front ot une perre qui luit et reflambie
dont par nuit voit cler com por plaine midie.

[3] *Otia imperialia* III, 43 y 58.

[4] Cf. por ejemplo, O. de Marliave, *Petit dictionnaire de mythologies basque et pyrénéenne*, París, 1993. [*Pequeño diccionario de mitología vasca y pirenaica*, José J. de Olañeta, Editor, 1995].

[5] Cf. F. Dubost, *Aspects fantastiques... op. cit., supra*, pp. 459-462.

[En la frente tiene una piedra que luce y resplandece
gracias a la cual ve de noche como en pleno mediodía].

Esa piedra no puede ser más que un carbúnculo. Basta, para convencerse, comparar la cita anterior con un pasaje del *Gui de Warewic* (v. 11033 ss.):

[escarboucle] *que la nuit jetout tele resplendeur,*
cum ço fust la clarté d'un jur.
[*(carbúnculo)* que de noche echaba tanto resplandor,
como si fuese la claridad del día].

El carbúnculo del monstruo del monte Tygris acerca nuestro dragón a las bichas [*guivres*], que tienen fama de tener una de esas piedras en la frente. Con ayuda de Dios, que se sirve de Balduino para hacer un milagro, el reptil es vencido y el demonio sale de él en forma de cuervo:

I. diaules li est parmi la gole issus [...]
en guise d'un corbel,
[El diablo le salió a través de la boca [...]
a guisa de cuervo],

y provoca una terrible tormenta que disipa el abad de Fescamp haciendo el gesto de bendición. El diablo se sumerge entonces en el río cercano y vuelve el buen tiempo.

Analizando este texto, Francis Dubost observa: «Tal vez nos encontramos aquí en presencia de una adaptación cristiana de la componente arcaica y acuática del simbolismo atribuido al dragón». Es verdad, pero hay algo más: la unión de dragón o bicha y demonio, la devastación del paraje y el matar a todo hombre que se aventure a una jornada y media del monte Tygris, el desencadenamiento de la tormenta cuando el diablo es expulsado del cuerpo al que da vida, todos estos indicios revelan la adaptación de un esquema antiguo. El dragón, de hecho, es la forma del genio del lugar a quien se da por diablo. Una vez el animal muerto, el genio abandona su envoltura pero sigue en su lugar, tratando de poner en fuga a los hombres por medio de una tormenta; sin embargo, tiene que abandonar definitivamente el lugar cuando éste es bendecido. El simbolismo de la victoria del cristianismo sobre el paganismo se superpone al de la victoria del hombre

sobre el genio del lugar, lo oculta parcialmente, pero el resultado es el mismo: un nuevo espacio es colonizado, civilizado.

En el *Romance de Oberón* [6], redactado entre 1260 y 1311, que forma, por decirlo así, el prólogo de Huon de Burdeos, hay un episodio que puede recibir la misma interpretación, aunque no se trate del diablo. Jorge, el hermano de Oberón, que ha huido con la hija del sultán de Babilonia, descansa con ella en el monte Noiron, *más escarpado monte nunca se verá* (v. 1854), cerca de un manantial. Se duerme, y se acerca una gran serpiente. Su amiga lo despierta y él se enfrenta al monstruo, que hecha fuego por la boca (v. 1873), y lo mata, pero queda gravemente herido. Desde una perspectiva romancesca, tenemos aquí un episodio maravilloso que destaca el valor de Jorge, pero, en el pensamiento arquetípico subyacente, discernimos un pensamiento simple: todo lugar salvaje es peligroso porque pertenece a sus primeros habitantes, los genios comarcales.

Y es que se presta a confusión ver que la montaña también suele ser escenario de combates contra mil criaturas insólitas. En el *Cantar de Aspremont* [7], el duque de Naimes se enfrenta así a un grifo, a leopardos, escorpiones, cocodrilos y a un misterioso *aufarion* (v. 1972), tras haber atravesado una terrible tormenta de viento y nieve y haber escapado de un alud de bloques de hielo desprendidos por el viento. La montaña de Aspremont parece recurrir a todo para impedir que Naimes alcance la cumbre, como si el genio del lugar, bajo diversas formas animales, tratase de impedir que se viole su dominio.

En la *Mort Aymeri de Narbonne* [8], es una bicha de nueve cabezas la que se ha establecido en la montaña. Lanza llamas, no puede ser hechizada (*enguignié*), entendemos por ello que no puede afectarla ningún medio provocado por la magia; está instalada en el castillo troglodita de Roquebrune, excavado antaño por las hadas. Guillermo se presenta como campeón de los suyos y consigue cortarle la cabeza al monstruo, a quien el narrador asimila a un diablo (*aversier*). Así, pues, el lugar queda purificado, es eliminada la fuerza arcaica que allí reinaba, es pacificada la región. Este tipo de combate se parece mucho a una expulsión.

En el romance de *Fergus* [9], que data del primer tercio del siglo XIII y que se debe a la pluma de Guillermo el Clérigo, no quedan más que vestigios de este

[6] Ed. J. Subrenat, Ginebra/Paris, 1973 (TLF 202).
[7] Ed. L. Brandin, 2 vol., Paris, 1923-24 (CFMA 19 y 25).
[8] Ed. J. Couraye du Parc, Paris, 1884 (SATF).
[9] Ed. E. Martin, Halle, 1872.

tipo de leyenda. La Negra Montaña tiene en la cumbre una capilla defendida por un malvado horrible, pero es de bronce e inmóvil. El sendero que conduce a la cumbre fue abierto por un gigante de los tiempos antiguos *que en la selva vivía* (v. 2058). Tiene toda la razón Francis Dubost cuando dice que «el dispositivo de intimidación dispuesto se apoyaba en un simulacro destinado a reactivar ciertos miedos [...] alimentados por los vestigios de una creencia olvidada, referente acaso a una antigua divinidad de la montaña». Creo que esta noción de reactivación de creencias se aplica a las obras anteriormente citadas.

Al otro lado del canal de la Mancha, el romance galés de *Peredur ab Evrauc*, que se ha datado en el siglo XII, presenta una serie de encuentros singulares, y uno de ellos se sitúa en la misma línea de lo que hemos visto hasta aquí. Peredur vence al Negro Arrogante y le pide que diga cómo se volvió tuerto; el otro le responde:

> «Fue luchando contra la serpiente negra del *Carn*. Existe un montículo al que llaman Cruc Galarus [Túmulo Doloroso], y sobre este montículo hay un *carn*; y en el *carn*, una serpiente; y, en la cola de la serpiente, una piedra. La piedra tiene la virtud de que cualquiera que la tiene en la mano puede tener en la otra tanto oro como desee. Luchando contra la serpiente perdí mi ojo [10].»

La alianza del lugar salvaje, el monstruo y la piedra maravillosa indican claramente que la serpiente del *carn*, en el pensamiento mítico subyacente, era algo más que un simple reptil que se oculta bajo las piedras.

Al otro lado del Rin, es esencialmente en la gesta de Teodorico de Verona (Dietrich von Bern) donde aparecen criaturas que en el origen debían de ser genios comarcales [11]. En los poemas legendarios, cuya acción se desarrolla la mayoría de las veces en las montañas del Tirol, aparecen esencialmente enanos, gigantes y dragones. Pues bien, cada vez, y más allá de toda exageración épica y de toda fabulación, estas criaturas tratan de vedar el espacio salvaje.

[10] *Les Mabinogion*, trad. J. Loth, 2ª ed., Paris, 1979, p. 220.
[11] Cf. los capítulos dedicados a los gigantes, dragones y enanos en Claude Lecouteux, *Les Monstres dans la littérature allemande du Moyen Age (1150-1350): contribution à l'étude du merveilleux*, 3 vol., Göppingen, 1982.

Nunca se trata de maleficios, de «diablorías», sino de un espacio hostil, impracticable, de un mundo cerrado en el que abundan los seres insólitos: centauro, damisela salvaje y las tres damas de Jochgrimm del *Cantar de Ecke*, poblada de enanos y regida por Laurín, que también sabe hacerse obedecer por los gigantes (*Laurin, Walberan*), dragones innumerables (*Dietrichs erste Ausfahrt*), cazador maldito (*Wunderer*) y ogro (*Virginal*). Incluso teniendo en cuenta los tópicos, subsisten algunos hechos significativos, como esos gigantes tan salvajes que viven apartados de sus congéneres y son muy parecidos a los animales feroces, tanto por su aspecto y su vestido como por su reacción cuando se acerca un hombre: lo atacan arrancando un árbol si no tienen a mano una maza. Defienden su territorio y su caza (cf. la segunda parte), o exigen al viajero un tributo que a veces es el pie izquierdo y la mano derecha; el pie, porque sirve para montar a caballo, y la mano porque sujeta y maneja la espada. Dicho de otro modo, el caballero queda reducido a la impotencia y destinado a una muerte segura.

La aparición simultánea de dos seres, un hombre monstruoso y una bestia, a menudo un gigante y un dragón, presenta un problema muy interesante que vamos a abordar a continuación.

pie izq. mano derecha (*)

¿"La dama duende"?

IV

EL PROBLEMA DE LA PAREDRÍA

A partir de un corpus importante, Henri Donteville y más tarde Francis Dubost [1] han emitido la hipótesis de que, *in illo tempore*, podría haber existido un vínculo de paredría entre los monstruos que guardaban un espacio salvaje en una forma doble humana y animal. Así, la forma humana sería un medio de integrar al monstruo en el universo feudal empleando cañamazos narrativos con derecho de ciudadanía. Esta hipótesis puede transformarse en certidumbre si se apoya en los textos retenidos y citados anteriormente.

En *Florimont*, Aymon de Varennes, por ejemplo, introduce al mismo tiempo la bicha y el gigante Garganeo como si se tratase de una sola y única entidad (v. 1963 ss.). Los dos amenazan la misma región y exigen un tributo en forma de hombres o animales. Este tributo debe entenderse como el sacrificio necesario para obtener una relativa neutralidad de los genios. En *La Leyenda dorada* de Santiago de la Vorágine, el dragón que mata san Jorge yace en un lago inmenso, y los habitantes de Silcha le entregan cada día dos ovejas y, luego, cuando las ovejas empiezan a escasear, una oveja y un hombre. Garganeo, además, no puede morir más que por la espada que el hada de la isla Celea ha entregado a Florimont. Estos elementos pueden entenderse todavía mejor si se los compara con el *Seyfried el de la Piel de Cuerno*.

En este texto de la baja Edad Media alemana, un dragón volante rapta a la bella Kriemhild y se la lleva a una alta montaña. De hecho, es un hombre metamorfoseado acompañado de un diablo. Cuando Seyfried llega a la montaña, se

[1] H. Dontenville, *Histoire et Géographie mythiques de la France*, Paris, 1973, p. 126 ss.; F. Dubost, *Aspects fantastiques..., op. cit., supra*, T. I, pp. 481-486.

topa con el gigante Kuperan, que funciona como guardián de la montaña: sólo él sabe dónde se encuentra la puerta (estr. 86), es él quien tiene la llave (estr. 99), y sabe dónde está la espada que es la única que permite matar a la bestia (estr. 107). Hace todo lo posible para evitar que Seyfried se acerque a la montaña, pero encuentra la muerte tras haber cometido una triple traición (estr. 114): el héroe lo precipita al pie de la montaña, donde se aplasta. Pues bien, el dragón acaba del mismo modo: Seyfried lo parte en dos de un golpe de espada y precipita los pedazos monte abajo (estr. 148). Lo más interesante es aquí el conjunto de los motivos que componen el episodio. Éste se aclara si nos remitimos a unas leyendas lituanas que se apoyan precisamente en un avatar de las relaciones de paredría. En estas leyendas, la vida del dragón es confiada a una tercera criatura, y hay que apoderarse de ella para dar muerte al dragón:

> Un héroe pide a la joven raptada por el dragón que le pregunte con astucia. «Ve, pregunta dónde está su *sveikata* (salud).» El dragón se traiciona: «Mi *sveikata*: en el segundo reino vive mi hermano. Si alguien lo matase, yo ya no tendría *sveikata*». El héroe mata al dragón hermano, de cuyas entrañas cae un huevo que permite matar al dragón raptor. En otro relato, el dragón preguntado responde: «Mi vida está en un lugar lejano y profundo: en el mar, en una isla, se encuentra un buey; en ese buey hay un palomo, y en ese palomo, un huevo, y en ese huevo, mi vida (*gyvastis*) [2].»

En el universo feudal, el mito que trasluce en las leyendas lituanas está adaptado y literarizado: es un arma única, de origen sobrenatural, que hace las veces de vida, *sveikatas* y *gyvastis* de los relatos recién citados. En todos los casos el dragón es representado con rasgos muy humanos [3] –habla–, y es diabólico, lo cual es una adecuación a la civilización marco de la narración. En el *Seyfried el de la Piel de Cuerno* [4], el gigante Kuperan es comparable al hermano del dragón guardián de la vida de éste, lo cual demuestra

[1] A. Greimas, *Des dieux et des hommes. Etudes de mythologie lituanienne*, Paris, 1985, p. 119 ss.

[2] Cf. el dragón al que se enfrenta Fouke en *Fouke Fitz Warin*, ed. L. Brandin, París, 1930 (CFMA 63): ha raptado a la hija de un duque, se la ha llevado a una montaña y hace que le lave la barba, la cara y el pecho cuando regresa de sus expediciones en las que ha devorado a algún ser vivo. Ese dragón, dice el texto, «es sensato como un hombre».

[4] Cf. Claude Lecouteux, *La Légende de Siegfried d'après le Seyfried à la Peau-de-corne et la Saga de Thidrek de Vérone*, Paris, 1994.

que existe una relación mítica innegable entre los dos seres, aunque ya no la vea el redactor, que reproduce esquemas arquetípicos, cuyo sentido se ha perdido.

Puede desprenderse una tipología de los hechos para evidenciar cómo se organizan los datos:

– En un lugar salvaje reinan como señores dos monstruos, uno antropomorfo y otro zoomorfo, forma manifestada y literarizada del genio del lugar.

– Ambos devastan una región, están en lucha abierta con los hombres, que no pueden apaciguar su furor más que con sacrificios.

– Están muy ampliamente diabolizados.

– Están unidos por un lazo tenue pero sólido, puesto que al que podemos llamar monstruo principal, la bestia, no se lo puede matar hasta que se haya matado a su paredro.

– Al monstruo principal sólo se lo puede matar con una sola arma; el héroe entra en posesión de esta arma de diferentes formas (por ejemplo: se la da un ser sobrenatural, se la quita o se la arrebata al doble del genio del lugar [un gigante...], etc.).

Quizá no carezca de interés ver también cómo reutilizan este tipo de esquema los autores de la Edad Media en un marco totalmente diferente.

En el *Romance de Melusina*, Coudrette cuenta que Pressina castiga a sus tres hijas, Melusina, Melior y Palestina. Melusina es condenada a ser serpiente cada sábado, Melior es encargada de guardar un gavilán en un castillo de Armenia, y Palestina debe velar por los tesoros de su padre, Helinas, en el monte Canigó, en el reino de Aragón. Se observa que cada hermana está asociada a un animal y unida a un lugar aureolado de leyendas.

En el caso de Melusina, hay una prohibición que debe respetarse, en el de Melior y Palestina, hay una prueba que debe superarse: hay que vigilar el gavilán sin dormirse tres noches seguidas; el que sucumbe al sueño desaparece. Quien intenta apoderarse del tesoro de Helinas debe enfrentarse a monstruos que actúan como guardianes de la montaña y no dejarán pasar más que al elegido, un miembro de la familia de Lusignan en este caso. Así pues, Melior y Palestina ejercen la función de genio del lugar, aunque este rasgo es más marcado en Palestina, ligada a monstruos (reptiles, oso y dra-

gón) y a quien no se percibe jamás, mientras que la aventura del gavilán está totalmente incorporada al universo cortés. Pero, en los dos casos, el esquema mítico antiguo ha sufrido una importante pérdida de sentido, que corre pareja con la estetización romancesca, y se ha transformado en prueba caballeresca.

La dama del castillo de la isla de Kos.
Voyages de Mandeville, *Basilea, Bernhard Richel, 1480-1481.*

V

UN LUGAR COMPUESTO: EL HÁBITAT DE GRENDEL Y SU MADRE

Hemos visto que a veces resultaba difícil asignar un ser a un lugar, porque éste, a menudo compuesto, reunía agua y bosque, o bosque y montaña, y a veces los tres elementos del paisaje. Así, pues, reina una relativa incertidumbre en algunos casos que vamos a examinar.

Donde mejor realizada se encuentra esta amalgama de datos geográficos es en el *Beowulf* [1], y reproduce un paisaje fantástico al que no le haría ascos el cine contemporáneo. Esta obra consagra tanto espacio a los elementos descriptivos de un dominio en el que reinan dos monstruos, Grendel y su madre (v. 103), que es evidente que los une un estrecho lazo. Veamos los hechos.

Gran parte de este poema épico narra la lucha de Beowulf contra Grendel y su madre, que cada noche atacan Heorot, el palacio del rey Hrodhgar, se apoderan de guerreros, les dan muerte y los devoran. Grendel está diabolizado en extremo: es un «infernal enemigo y un terrible demonio» (v. 101 ss.), un «ser maldito» (v. 120), el «criminal enemigo de la raza humana» (v. 712), un impío (v. 986), un monstruo (v. 762), un gigante (v. 761; 1353). Es un «notorio corredor de los confines que reina sobre la landa, ciénaga y *bouge*» (v. 103). No tiene padre conocido «nacido antes de él entre los seres de la sombra» (v. 1355 ss.). Desde hace doce años, que puede significar simplemente mucho tiempo, devora a los guerreros de Hrodhgar (v. 147), cuyo palacio está cada vez más abandonado (v. 145 ss.).

Su madre es una «criatura vengativa» (v. 1256), una «monstruosa hembra» (v. 1259), una «criatura errante, una horrible bestia» (v. 1332), «condenada a

[1] En todo lo que sigue, empleo la edición y traducción de A. Crépin, *Beowulf*, *op., cit. supra.*

vivir en el horror abismal, en las corrientes heladas» (v. 1260). Ninguna arma puede atravesar su piel ni la de su hijo (v. 801-804). Los dos yacen en el «estanque de los monstruos» (v. 845) y:

> «Tienen un país misterioso, por dominio colinas de lobos, precipicios azotados por los vientos, peligrosa pista enfangada o torrente, bajo la sombra de los precipicios, se precipita y se convierte en río subterráneo. No lejos de allí, en medida miliar, se encuentra el estanque. Se oculta bajo bosquecillos cubiertos de escarcha [...]. Allí pueden verse cada noche, terrible maravilla, fuegos sobre las aguas. Ningún ser vivo tiene suficiente experiencia para conocer su abismo [...]. No es ningún lugar agradable. Sale de él un hervor de olas oscuras bajo el cielo nublado, mientras que el viento levanta detestables tormentas» (v. 1357 ss.).

Como si fuesen un *leitmotiv* vuelven una y otra vez las nociones de tinieblas –Grendel «viene de la landa por los barrancos brumosos (v. 710); la landa es tenebrosa (v. 1405)–, de desolación y salvajería –peñascos escarpados, estrechos recodos, pasajes angostos, caminos desconocidos, precipicios abruptos, innumerables escondrijos de monstruos» (v. 1409 ss.)–. Cuando llega Beowulf cerca del estanque, se dice: «Descubrió en una ladera de la montaña, dominando la gris roca, una confusión de árboles inclinados, una desolada breña. Debajo había agua, turbia y ensangrentada» (v. 1414 ss.). Ese es el hábitat de los «monstruos de otro lugar» (v. 1500), de las «fuerzas del mal» (v. 1339). Este país salvaje es el de un espacio todavía no civilizado y que por consiguiente, en el espíritu de los hombres de antaño, pertenece a los genios comarcales, que aquí adoptan una forma terrorífica, a la vez diablos, gigantes y bestias, y que no soportan que los hombres se hayan instalado en las cercanías. La situación es exactamente la misma que cuando un temible dragón amenaza a una ciudad y exige un sacrificio diario o anual, como en la leyenda de san Jorge o en la del Graouilly de Metz.

Precisamente la alianza de los motivos –hábitat salvaje, canibalismo, invulnerabilidad, carácter (parcialmente) anfibio, ataque sistemático a los hombres próximos a su morada– es lo que permite clasificar a Grendel y su madre entre los *genii loci*. Hay un detalle suplementario que sostiene esta deducción: Hrodhgar y los suyos han invocado a sus dioses (v. 175 ss.) para que los libren de los dos monstruos, pero en vano. Eso significa dos cosas, según la perspectiva adoptada: para el cristianismo, los dioses son impotentes, puesto que sólo el verdadero Dios es el mejor

refugio de los hombres; en una mentalidad precristiana, los monstruos y los dioses se encuentran en el mismo plano, en cuanto a sus poderes y en cuanto a su naturaleza. ¿Por qué iban a intervenir los dioses contra sus semejantes que viven en la tierra y no en un lejano Walhalla?

Además, el *Beowulf* muestra de nuevo que han sobrevivido las paredrías míticas (Grendel + su madre), detalle que poco a poco va apareciendo como uno de los elementos fundamentales de la identificación de los genios comarcales bajo sus disfraces romancescos, épicos o cristianos. Además, se encuentra un detalle importante citado más arriba a propósito del *Seyfried el de la Piel de Cuerno*: a ninguno de los dos monstruos lo puede matar un arma normal, ¡ni siquiera una espada forjada por Wieland! Grendel muere de la herida que le ha infligido Beowulf –le ha arrancado un brazo–. La madre de Grendel es abatida de un golpe de espada que el héroe encuentra en la gruta subacuática, morada de los dos monstruos. Pues bien, esta espada es un arma sobrenatural, «obra de gigantes» (v. 1557 ss.; 1562). Es inaccesible, puesto que se encuentra en el fondo del estanque, en la gruta. Último detalle: la eliminación de los monstruos permite a los hombres vivir en paz y prosperar.

La interpretación que propongo de este pasaje no contradice la que expuse en 1986 cuando mostré que tras la historia de Grendel y su madre se escondía la de espectros germánicos: la completa [1]. En efecto, todo muerto puede transformarse en genio local y, en las mentes de la Edad Media, reina una gran confusión entre todas esas criaturas situadas en fronteras fluctuantes. No dejo de repetirlo: la forma de las encarnaciones de los «espíritus» es indiferente, sólo cuenta la acción, su marco y los resultados de la eliminación de la fuerza sobrenatural que obstaculiza el buen desarrollo de los asuntos humanos. Sobre todo no hay que confundir plano literario y plano mítico, adaptación romancesca y pensamiento arquetípico. Hombres salvajes, gigantes, enanos, dragones u otros monstruos, finalmente muertos, no son otra cosa que encarnaciones *ad hoc* de *numens*, pero únicamente cuando tenemos un conjunto de motivos convergentes del tipo arriba expuesto. En los demás casos, el combate entre estas criaturas tiene valor de aventura caballeresca, de maravilla, pero de una u otra forma sobrevive entre líneas la noción de iniciación, de entronización del héroe.

[1] Cf. Claude Lecouteux, *Fantômes et Revenants au Moyen Age*, Paris, 1986. (*Fantasmas y aparecidos en la Edad Media*, José J. de Olañeta, Editor, 1999).

Señalemos finalmente que los pantanos, en los romances y en las tradiciones populares más tardías, son escenario de manifestaciones extrañas. Constituyen la frontera de las moradas de personajes inclasificables, como la de la casa de los carbúnculos en *Gauriel de Muntabel*, de Conrado de Stoffeln (v. 3494 ss.) [3], la del encantador Malduk en el *Lanzelet* de Ulrico de Zatzikhoven y la de Roaz de Glois en el *Wigalois* de Wirnt de Grafenberg. Parecen vivos, como en *Persibein*, de Ulrico Füetrer (estr. 219 ss.), donde se desarrolla una escena fantástica de deshechizo [4]...

Pantanos
+
morada de
personajes
inclasificables

[3] Ed. F. Khull, Graz, 1885.

[4] Persibein llega a la Ciénaga Salvaje, cuyo grito mata a todo ser viviente. El suelo tiembla y se levanta, una espesa nube cubre el sol, truena y relampaguea, resuenan aullidos, «como si la tierra fuese a engullir montes y peñascos», y aparece una serpiente monstruosa, escupiendo fuego y hediondez. De la oreja le cae una tablilla en la que está escrito que hay que meter la mano en la boca del reptil y sacar de ella lo que se encuentre. Persibein obedece, saca un sapo, al que mata, y el monstruo se convierte en una hermosa muchacha que muere casi enseguida.

Landa) extensión de tierra llana
en que sólo se crían
plantas silvestres

Tierra de nadie VS. Tierra de hombres / Tierra de hadas

VI

LA LANDA

Acabamos de ver que, en el paisaje compuesto del *Beowulf*, la landa era sin duda el lugar principal, o en todo caso es allí donde se sitúan los otros elementos (piedras, montaña, estanque...). Como todo espacio salvaje, la landa es inquietante, y a veces se la asimila al desierto. De hecho, lo es en el pensamiento medieval. En él se encuentran hadas, como en el *Lay de Desiderio*, o bien es una *tierra de nadie* que separa la tierra de los hombres de la de las hadas, como en *Seyfried von Ardemont*, de Alberto de Scharfenberg (obras ambas del siglo XIII). El romance de *Fouke Fitz Warin* tiene una secuencia narrativa del mayor interés para esta investigación sobre criaturas a las que nada les gusta tanto como la sombra y el misterio [1].

Guillermo el Bastardo llega al país de Gales, descubre una ciudad quemada y desolada (*ars e gatee*) y le cuentan lo siguiente:

> «Este castillo se llamaba antaño Castillo Brian, pero luego se ha llamado Vieja Frontera. Bruto, un caballero muy valiente, vino antaño a este país con Corineo, de quien viene el nombre de Cornualles [...]. Nadie habitaba aquí excepto unas gentes muy feas, grandes gigantes cuyo nombre se llamaba Goemagog. Éstos, enterados de la llegada de Corineo, se pusieron en camino para oponerse a él, pero finalmente murieron todos, excepto Goemagog, que era de un tamaño maravilloso.»

Bruto consiguió precipitar al gigante en el mar, donde se ahogó.

[1] *Fouke Fitz Warin*, pp. 3-7, *op. cit., supra.*

«Un espíritu del diablo entró entonces en el cuerpo de Goemagog y vino a esta región y defendió el país tan largo tiempo que ningún bretón se atrevió a vivir en él. Mucho más tarde, el rey Bran, hijo de Donwal, hizo reconstruir la ciudad, volver a levantar los muros y consolidar los grandes fosos [...]. Vino una noche el diablo, la tomó, y desde entonces nadie residió en ella.»

Un vasallo de Guillermo, Payn Peverel, decide intentar la aventura y pasar la noche en las ruinas:

«Cuando se hizo de noche, el tiempo se puso tan horrible, tan negro y oscuro, acompañado de una tormenta de rayos y truenos, que todos los que allí estaban quedaron tan aterrados que ya no pudieron mover ni manos ni pies; cayeron al suelo como muertos.»

Payn Peverel dirige entonces una plegaria al cielo. Nada más terminar, aparece el diablo con el aspecto de Goemagog, con una maza y echando llamas y humo por la boca. Payn lo derrota y le pregunta qué hace en aquel lugar, y se entera de lo que sigue:

«Cuando Goemagog murió y hubo entregado el alma a Belcebú [...], éste entró en su cuerpo y, con su aspecto, vino a este lugar para guardar el gran tesoro amasado por Goemagog y depositado en un cobijo excavado bajo la tierra de esta ciudad.»

El tesoro está formado por estatuas de bueyes, vacas, cisnes, pavos, caballos y otros animales, hechas de oro fino. Dos veces al año, los demonios tenían costumbre de honrar al toro, su dios. Antes de que todo aquel país fuese llamado la Blanca Landa, él y sus compañeros cercaron la landa con altos muros y fosos profundos. Desde entonces, la ciudad está llena de espíritus malignos que atraen a los caballeros a justas y torneos en la landa, y no regresa ninguno. Pero vino a este lugar un discípulo de Jesús, Agustín, e hizo una capilla que molesta mucho a los espíritus. Tras haber predicho el porvenir de Payn, el espíritu abandona el cuerpo de Goemagog. La noche se aclara y pasa a hacer buen tiempo.

Se encuentran en este relato todos los ingredientes usuales de la cristianización relacionados con pervivencias de tiempos antiguos. Los primeros habitantes del país fueron los gigantes, cuyo relevo tomaron los espíritus malignos,

HONRAR al TORO → dios CORNUDO → demonios

sobre todo poseyendo el cuerpo de uno de aquellos hombres monstruosos. Aquellos gigantes eran paganos que adoraban a los ídolos. Bran colonizó el lugar, pero los espíritus fueron más fuertes, lo eliminaron, volvieron a ocupar el lugar e, incluyendo en él la Blanca Landa, lo convirtieron en un espacio cerrado, o sea, sagrado, en el que se imponía su ley. El peligro del lugar está señalado por la capilla que edificó Agustín, y que representa en cierto modo un hito, un límite que los cristianos no deben atravesar, interpretación reforzada por el primer nombre del lugar: la Vieja Frontera, es decir, sin duda, la antigua frontera entre hombres y espíritus.

Hay un último detalle que muestra que, de hecho, el diablo que posee la envoltura carnal de Goemagog es un genio, un *daimôn*: su aparición está vinculada a un cambio de tiempo, a una tormenta terrorífica. Pues bien, ya hemos visto que ese fenómeno atmosférico aparece cuando un héroe se enfrenta a un genio local, y ese era el caso de la *Chanson des Chétifs*, por ejemplo. Por lo demás, la victoria de Payn Peverel es la de un héroe civilizador que elimina la ley que reina en ese lugar desde los orígenes, dilata el espacio civilizado y hace desaparecer a un espíritu que amenaza a los hombres que se acercan a su territorio.

Encontramos siempre el mismo esquema mítico, cuya constancia es reveladora y se apoya forzosamente en las creencias evocadas en la primera parte del estudio. Pero no habría que creer que cualquiera puede terminar con un genio comarcal; eso es lo que vamos a ver ahora.

VII

CRUCE DE MITOS

El lector habrá advertido sin duda que los vencedores sobre los genios locales son santos varones o creyentes, lo cual es una forma de reducir el enfrentamiento a la esfera del cristianismo. Sin embargo, hay que ir más allá de la fase de la simple constatación y preguntarse si esa evidencia no oculta otra cosa.

En *Wigalois, el Caballero de la Rueda* (de la fortuna) [1], redactado por Wirnt de Grafenberg en los primeros años del siglo XIII, surge el dragón Fetan, que devasta la tierra de Korentin:

> Roaz de Glois ha matado al rey Lar y, habiéndose aliado con el demonio, se ha apoderado de sus tierras. Larie, hija de Lar, pide ayuda a la corte del rey Arturo, y Wigalois se propone restablecerla en sus posesiones. Tras diversas aventuras, se entera de que debe matar al dragón aparecido unos diez años antes de la muerte de Lar, a quien Roaz no ha podido matar. En forma de ciervo, el difunto Lar atrae al héroe hasta un lugar solitario, recobra la forma humana y le entrega una lanza que es la única arma que permite eliminar al dragón. Wigalois tiene éxito en la aventura, mata a Roaz en combate singular tras haber eliminado a Karrioz, un hombre salvaje o un enano que no tiene médula en los huesos, y atraviesa una ciénaga cubierta de bruma negra y petrificante; se casa con Larie y se convierte en señor de Korentin.

---

[1] Wirnt von Gravenberc, *Wigalois, der Ritter mit dem Rade*, ed. J.M.N. Kapteyn, Bonn, 1926, (*Rhein. Beitr. und Hülfsbücher z. germ. Philologie und Volkskunde* 9).

Detrás de estos hechos maravillosos pero simples en apariencia, se distingue un doble mito. Por una parte, el del regreso con fuerza del genio hasta entonces mantenido a raya por el cristianismo de Lar; por otra parte, el de la prosperidad de un país ligada a la persona del soberano legítimo.

El rey Lar concede su confianza a Roaz, un pagano cuyo condado limita con Korentin, lo cual es manifiestamente una culpa (v. 4835 ss.), un pecado, puesto que tiene que pasar diez años en el purgatorio (v. 4819). Aunque el texto no precisa las cosas, parece que Fetan aparece a partir del momento en que Lar se liga a Roaz. El dragón no cesa de devastar el país, lo cual nos hace pensar a la vez en el dragón de san Marcelo y en el del *Beowulf*, cuya aparición resulta del pecado o de un sacrilegio; mata hombres y caballos y extiende su actividad a todas partes, fuera de la Ciénaga Salvaje (v. 4692 ss.), territorio en el centro del cual se alza el castillo de Roaz, ese pagano apoyado por el diablo. Todo sucede como si la culpa de Lar permitiese a las fuerzas originales, materializadas por el dragón, volver a tomar posesión del lugar. Ahora bien, Lar no pudo acabar con el dragón, al que tampoco puede abatir el usurpador Roaz.

En el plano mítico, se lee esto: debido a su culpa, Lar ya no es capaz de asegurar la función de soberano, y sabemos, por mitos muy antiguos que sobreviven, entre otras cosas, en el romance artúrico, que la persona del rey es garante de la prosperidad del país: un rey enfermo implica una tierra estéril [1], un rey pescador ve devastada su tierra. La incapacidad de Roaz para dominar al monstruo confirma la verosimilitud de esta interpretación de los hechos: soberano ilegítimo, este pagano no tiene poderes sobre las fuerzas naturales.

Y es que hay que recordar que, en la ideología indoeuropea de las tres funciones (1ª: realeza/sacerdocio; 2ª: guerra; 3ª: fertilidad/prosperidad) el soberano legítimo realiza la unión de las tres funciones en su persona. Ahora bien, la primera presupone el reconocimiento de los dioses o de los espíritus, *numens* o genios locales, que confiere la legitimidad. Roaz, sin embargo, debería abatir fácilmente al dragón, puesto que es aliado del diablo, pero éste es manifiestamente incapaz de ayudarlo en este caso. Ahí no hay simple cristianización, sino recuperación de un cañamazo que se apoya en un mito de soberanía y en la creencia en los genios comarcales.

A Wigalois se lo presenta como elegido: «Ahora, Dios te ha enviado aquí

[1] Véase la historia del rey herido *(méhaigné)* en el *Cuento del Grial*, y la prehistoria del golpe que ha recibido, en la de Baalaín.

–afirma Lar– para que nos liberes. Al mismo tiempo obtendrás una recompensa que te regocijará para siempre: tendrás [la mano de] Larie, mi hija, y además este país de Korentin» (v. 4701 ss.). El héroe, pues, encarna al *miles christianus*, y eso se desprende de otro detalle del texto: la lanza que le entrega Lar había sido traída por un ángel (v. 4748 ss.). Sólo ella permite matar a Fetan: «No existe ningún otro hierro forjado que corte al dragón, salvo esta única lanza» (v. 4771 ss.), dice Lar.

Designado así como legítimo sucesor y contando con el apoyo de las fuerzas sobrenaturales, representadas por el ángel, Wigalois abate al dragón y, tras otras aventuras, reintegra Korentin al universo feudal. El relato, juiciosamente cristianizado, oculta así creencias más antiguas y engaña al lector que no dispone de medios de comparación y no ve ahí más que una aventura caballeresca calificante. Y eso es, por lo demás, lo que percibieron también los hombres del siglo XIII al oír este romance, pues probablemente ya no comprendían los cañamazos míticos reactivados por las necesidades literarias y que pervivían en el inconsciente colectivo.

Cuanto más nos acercamos al final de la Edad Media, más se embrollan las pistas. Los autores mezclan temas y motivos que pierden prácticamente toda conexión con los mitos para depender de un «maravilloso» estereotipado poco convincente, precisamente porque superpone demasiados elementos de procedencias diversas. Creo que uno de los mejores ejemplos de esta evolución nos lo proporciona Ulrico Füetrer, muerto a finales del siglo XV, cuyos romances artúricos reutilizan muchos tópicos en el seno de una estructura mítica incomprendida. En *Persibein*, la aventura XXXI y la XXXII narran lo que resumo a continuación:

> Cuando Persibein está descansando en la corte del rey Arturo, viene a buscarlo Kurie, avatar de Cundria la Hechicera de *Perceval*, porque un demonio (*wiht*, estr. 486, 1) ha raptado a su hijo y a Engiselor, un hada. Ha encerrado al hada en una alta montaña y le ha quitado su tierra, a la que rodea con un río (o un mar: *wag*), de modo que nadie puede entrar ni salir del país. Conducido por Kurie, que conoce los caminos, Persibein llega a la montaña, que está defendida por Garmaneys, un monstruo marino (estr. 489, 5): hay que vencerlo y obligarlo a poner al vencedor en la montaña, pues no hay otro medio de acceder a su cumbre. Persibein logra liberar a Engiselor, que está encadenada por sortilegio, se apodera de unas piedras mágicas que protegen del agua y del fuego, y que tienen otras virtudes que por desgracia no se especifican (estr. 495).

El héroe alcanza entonces la isla en la que está Wagollt, el demonio raptor, cruza el agua gracias a las piedras maravillosas, percibe un bosque en llamas (estr. 497), pero no es más que un prestigio. Espantado al ver que nada puede detener a Persibein, Wagollt se niega a luchar, acoge al héroe y le quita la espada por la noche, pues tiene intención de matarlo a traición. Engiselor se entera de todo ello gracias a sus poderes sobrenaturales, aparece junto a Persibein y le da una armadura. Wagollt y sus hombres atacan al valiente, que los mata y libera a numerosos caballeros y damas que aquel demonio había aprisionado (estr. 510).

Los hechos se presentan como una banal aventura, y detrás de cada motivo pueden encontrarse fácilmente modelos anteriores. Sin embargo, encontramos aquí, literarizado y estereotipado en extremo, un rico substrato mítico en el que se cruzan dos estructuras diferentes. En efecto, la acción se desarrolla en dos planos, la montaña y la isla, pone en escena dos víctimas, Engiselor y el hijo de Kurie, y dos antagonistas, Wagollt y Garmaneys; encontramos aquí un vestigio de la paredría mítica que ya hemos visto. En los dos casos, el lugar de la acción es un paraje inaccesible por medios normales y tiene un guardián. El primer enfrentamiento está destinado a procurarle a Persibein los medios de penetrar en los dominios de Wagollt. Si nos referimos al esquema de *Seyfried el de la Piel de Cuerno*, entrevemos el cañamazo mítico subyacente: esta primera acción no le proporciona a Persibein el arma que matará al antagonista, sino los medios de acercarse a él. Este primer movimiento también es comparable al encuentro de Wigalois y el rey Lar, cuando el valiente recibe la lanza que le permitirá dar muerte a Fetan. El desdoblamiento de los lugares y la presencia de Engiselor oscurecen el substrato mítico, que podemos resumir así:

En lo alto de una montaña, en una isla, vive un demonio que captura a los humanos. Su escondrijo está defendido por un monstruo (Garmaneys) cuya derrota es necesaria para apoderarse de un objeto, o de objetos, que permiten vencer al demonio.

Al hacer intervenir lo feérico, Ulrico Füetrer oculta esta trama y opera un nuevo desdoblamiento: gracias a la coraza que le ha traído Engiselor, Persibein resiste el asalto de Wagollt y los suyos. Contrariamente a las tradiciones anteriores, el objeto ya no es ofensivo (espada, lanza) sino defensivo; con todo, viene de un ser sobrenatural.

Hay un último punto que merece destacarse. Los lugares están muy marcados como parajes del otro mundo: en la cumbre de la montaña, Persibein tiene la impresión de estar en el paraíso (estr. 490, 4 ss.), encuentra allí un palacio de oro claro incrustado de piedras preciosas. El castillo de Wagollt está sobre una isla y rodeado de un bosque, lo que lo convierte en espacio sagrado, en santuario, presentado aquí como mero hábitat del demonio cuyo nombre es revelador: el Señor de las Aguas (*wag* + verbo *walten*, «reinar»), o sea, un ondino, cosa que se hubiera podido imaginar dado que de Garmaneys se dice que es un monstruo marino...

VIII

EL REGRESO DE LOS GENIOS LOCALES

Una colonización lograda se apoya en una conciliación con el genio del lugar. Sin duda se habrá advertido que, en cierto número de relatos, aparece la cronología siguiente: instalación de los humanos en un paraje, supervivencia de un genio en los alrededores, se sepa o no, y finalmente reaparición con fuerza del ser sobrenatural. Así ocurre en *Fouke Fitz Warin* y en *Cristal y Clarie*, en *La mort Aymeri de Narbonne*, el genio vuelve a sitiar el castillo troglodita construido por las hadas. En los romances artúricos, suele hablarse de capillas abandonadas en las que se producen extrañas manifestaciones y de cementerios en los que se aparecen demonios, cosa bien extraña puesto que, en ambos casos, se trata de lugares consagrados. ¿Cómo cabe interpretar estos hechos?

Parece que a los genios comarcales nunca se los vence definitivamente: se los rechaza, pero siguen al acecho, prestos a aprovechar cualquier ocasión para volver a tomar posesión de sus dominios. Hay que comparar aquí lo que dicen las leyendas hagiográficas y lo que dicen las epopeyas y los romances: en las primeras, los santos raramente matan a los dragones y otras apariciones zoomorfas de los genios, mientras que en la literatura narrativa los héroes los derriban y los atraviesan. Sin duda hay aquí una resultante normal de la función de los protagonistas: de un guerrero se espera que utilice la espada y la lanza, y de un santo, que se sirva de la religión, arma espiritual a menudo más eficaz, sobre todo cuando el adversario es un ser sobrenatural. Así pues, hay simultáneamente cambio de perspectiva: la acción se desarrolla en un plano vertical (eje cielo/tierra) y no ya en un plano horizontal (eje tierra/tierra).

Hay otro punto que merece atención. ¿Qué es lo que permite el regreso de un genio o su aparición? Muchos textos nos sugieren una respuesta: es una culpa (véase la historia de Lar en *Wigalois* y la del robo de la copa en el *Beowulf*)

o un pecado (historia del dragón de san Marcelo), o incluso el paganismo de los habitantes de un lugar (leyenda de san Taurino). En este contexto cristiano, es clara la lección, y límpida la intención didáctica: el monstruo que surge es un castigo, una señal de la ira divina, porque todo el mundo sabe, en la Edad Media, que los espíritus, sea cual sea su forma, no pueden causar daño a los hombres más que con permiso de Dios.

Pero, ¿qué ocurre en el caso de las capillas abandonadas, que materializan siempre la cristianización de un lugar peligroso o pagano? La sacralidad del cristianismo nunca parece definitiva y tiene necesidad de permanente renovación. Si en una capilla no se celebra ningún culto, la sacralidad de ésta se difumina, y ya no arde en ella la lámpara eterna, Dios está ausente de ella, y entonces el paganismo recupera sus derechos y aquellos que fueron desterrados regresan por la fuerza. Capillas, monasterios y ermitas son centros de cristianización del espacio, enclaves aislados, islotes en un territorio hostil, refugios para los caballeros errantes que atraviesan las comarcas salvajes. De hecho, se oponen dos sacralidades, la de los orígenes y la del cristianismo, y se disputan el espacio. Pero también entre los propios paganos, como hemos visto, se oponen dos sacralidades. De modo que conviene matizar esta conclusión, pues el problema de la regularización de la sacralidad primigenia va más allá de la separación pagano/cristiano, ¡es anterior a ella!

Esas cruces que se alzan en las encrucijadas, en las cumbres o en los pueblos (cruz de misión) tienen un doble significado: materializan la toma de posesión espiritual de los lugares y la instalación de la fe, y funcionan también como amuletos o filacterias destinados a impedir el regreso de las fuerzas paganas que reinaban antaño. Todos los monumentos cristianos en campo raso permiten además localizar los antiguos focos de paganismo, aquellos en los que se adoraba a las divinidades tópicas, que muy a menudo no son sino formas de genios comarcales. Véanse todas las capillas levantadas junto a las fuentes o en las alturas, cerca de los puentes o sobre ellos, y, en las casas antiguas, esos nichos que alojan la estatua de la virgen o de un santo. Esas estatuas sustituyeron a los objetos que empleaban como medios apotropaicos los paganos, herradura o lechuza clavadas sobre la puerta del establo o de la cuadra (Alpes), cabezas de caballo esculpidas adornando la viga cumbrera del tejado (Baja Sajonia)... En las tradiciones más recientes, es muy difícil saber de quién quieren protegerse así, pues todos los seres de la noche están reunidos bajo el evocador pero vago término de «espíritu».

Constitución del dominio de Lusignan.
Thüring de Ringoltingen, *Melusine*, Basilea, Bernhard Richel, s.d.

A MODO DE CONCLUSIÓN

A lo largo de una investigación penosa, pues a los genios no les gusta que los hagan salir, he tratado de mostrar lo que ocultan ciertas situaciones romancescas, épicas o legendarias. Poco a poco se han ido desprendiendo criterios de reconocimiento y de identificación de los genios comarcales, criterios que deberían permitir un reexamen más crítico de las literaturas medievales y una mejor percepción de todo lo que éstas vehiculan como restos de un pasado lejano, como vestigios de las mentalidades y creencias de antaño.

Es verdad que, en ellas, el paganismo y las creencias populares se presentan veladas, disimuladas primero por la cristianización, y luego por la literarización de los hechos antiguos de un antaño lejano. La literatura narrativa «civiliza» los genios, los traslada a la esfera de la civilización feudal, los convierte en gigantes, enanos y elfos, ondinos, dragones o incluso aves, así como caballeros extraños que imponen las «malas costumbres», y finalmente hadas. La literatura hagiográfica los convierte en diablo y, como imprime su marca y su visión de las cosas a los letrados, el diablo está por todas partes. Hasta ahora, numerosísimos estudios se han quedado en la superficie de las cosas y han hecho su interpretación cristiana de los datos sin tener en cuenta el hecho de que «diablo» es un término de temible polisemia, que de hecho es una palabra cajón de sastre, un trastero en el que entran todos los seres sobrenaturales del paganismo, dioses, espíritus y genios.

Para intentar escribir la historia de los genios comarcales, había que ir más allá de la simple expresión de los clérigos y los escritores de la Edad Media, leer el antiguo significado de los hechos bajo el mensaje que éstos imponen y negarse a ver en los testimonios insólitos únicamente lo maravilloso. Nunca se repetirá bastante que lo maravilloso es fruto de lo real, de una *Weltanschauung* que

se apoya en las estructuras de lo imaginario, y que muy a menudo encontramos en él las formas degradadas de las antiguas creencias cuya forma ha cambiado, pero no el fondo.

La literatura medieval representa como un eclipse en la larguísima historia de los genios comarcales. A partir del siglo XVI, éstos se desprenden poco a poco de su barniz romancesco y cristiano y recobran lentamente su verdadero rostro en las tradiciones populares recogidas hasta nuestros días. Cierto es que persiste la diabolización, pegada a su piel, y, hoy como ayer, los genios siguen siendo temibles y mostrándose poco inclinados a tolerar la irrupción de los hombres en su territorio. Éstos los han desterrado cada vez más lejos con gran cantidad de cruces, y el sonido de las campanas de las iglesias los ha puesto en fuga. Sin embargo, genios son y genios siguen siendo, inexorablemente ligados a lugares –los mapas lo demuestran–, y todas las tentativas de eliminación son, pese a todo, fracasos parciales; las obras de los folkloristas no dejan ningún lugar a dudas sobre este tema.

Las mentalidades evolucionan poco, sobre todo en medio rural, y los mejores ejemplos de ello son los extraordinarios conservatorios de tradiciones y leyendas antiguas que son los Alpes y los Pirineos. Quien recorre sus caminos y senderos descubre enseguida la presencia de los genios. Esos dos picos rocosos que dominan el camino del Brenner son el gigante Serles y su mujer, petrificados. El pastor de montaña corre siempre el peligro de encontrarse Fangas o Norgas, Percht y las Saligen (hadas bondadosas) que protegen o exterminan su rebaño. Suben voces de los torrentes y de las aguas, y, cuando el dragón del lago se remueve o agita la cola, sigue una inundación. El Stumpfal, cruz alzada en el monte Horn (Issime, Valle de Aosta), impide que un hada mala mande granizo, los torrentes tienen nombre de santo –torrente de san Antonio y de san Bernardo en Maurienne, de santa Margarita en Tarentaise–, pues los «atletas de Cristo», como decían en la Edad Media, neutralizan a los genios de las aguas o limitan su poder...

Hace poco, nuestros antepasados sabían enumerar a los etnólogos de campo los nombres de los genios, y Charles Joisten, en el curso de los años sesenta, recogió en los Alpes una espléndida cosecha de informaciones sobre ellos. Esa memoria se desvanece con gran rapidez actualmente, pues el bienestar y la prosperidad ya no dependen de los genios, sino de factores económicos. Se sabe de dónde vienen la lluvia y el granizo, qué enfermedades diezman el ganado y lo que provoca las crecidas. El mundo está explorado y explicado, pero también despoetizado, desdichadamente: ya nadie conquista su dominio

mediante ritos de intimidación, sino que se compra ante notario; ya nadie va a la fuente de las hadas, sino que se abre el grifo. Por fortuna, los genios perviven y salen de la sombra cada vez que un escritor que regresa a nuestras raíces no duda en inspirarse en las creencias comarcales o en las obras del pasado, haciendo en cierto modo obra pía al transmitir, a nosotros y a nuestros hijos, el recuerdo de un mundo desaparecido en el que los genios eran indisociables de los hombres.

Al redescubrir los genios comarcales, no puede dejar de observarse su modernidad. Obligaban a nuestros ancestros a respetar el entorno, a ser prudentes porque sabían que no estaban solos y tenían cuentas que dar a aquellos a quienes se llamaba, y se llama todavía aquí y allí, los invisibles o los subterráneos. Hace algunos decenios vimos que en Islandia la población rechazaba la instalación de una central hidroeléctrica que pensaban que podría perjudicar al genio de la cascada... ¿Acaso la desaparición de los genios comarcales no ha provocado catástrofes, al dejar vía libre a la presunción del hombre moderno? Bien parece que estos genios formaban parte de los elementos reguladores de la vida de nuestros abuelos y, sea como fuere, nos han legado una ley esencial: el hombre tiene que vivir en simbiosis con la naturaleza que lo rodea y tratarla como a un ser vivo. En suma, continuar venerando los *genii loci* para poder prosperar.

Cuautitlán, 9 de mayo de 2013

BIBLIOGRAFÍA

1. Textos

Aymon de Varennes, *Florimont*, ed. A. Hilka, Göttingen, 1933 (GRL 48).

Beowulf, ed. diplomática, trad. y comentario de A. Crépin, 2 vol., Göppingen, 1991.

R. Boyer, *Sagas islandaises*, París, 1987 (Bibl. de la Pléiade 338).

Césaire d'Arles, *Sermons au Peuple*, ed. y trad. Marie-José Delage, 2 vol., París, 1971-78 (*Sources chrétiennes* 175 & 243).

La Chanson d'Aspremont, ed. L. Brandin, 2 vol., París, 1923-24 (CFMA 19 y 25).

C. Clemen, *Fontes historiae religionis Germanicae*, Berlin, 1928 (*Fontes Hist. Relig.* III).

Cristal et Larie, ed. H. Breuer, Dresde, 1915 (GRL 36).

Fergus, ed. E. Martin, Halle, 1872.

Gauriel von Muntabel, der Ritter mit dem Bock, ed. F. Khull, Graz, 1885.

Gualterio Map, *De nugis curialium*, ed. M.R. James, Oxford, 1914 (*Anecdota Oxoniensa* 14).

Gervais de Tilbury, *Le Livre des merveilles*, trad. de Annie Duchesne, París, 1992.

Giraldus Cambrensis, *Topographia hibernica*, ed. J.F. Dimock, Londres, 1867.

—*Itinerarium Cambriae*, ed. J.F. Dimock, Londres, 1868.

Des grantz Geantz, ed. G.E. Brereton, Oxford, 1937.

Gui de Warewic, ed. A. Ewert, 2 vol., París, 1933 (CFMA 74-75).

Guta Saga, trad. J. Maillefer, «Guta saga: Histoire des Gotlandais», *Etudes germaniques 40* (1985), pp. 131-140.

Chr. Guyonvarc'h, *Textes mythologiques irlandais* I, Rennes, 1980, T. II, pp. 1-17.
—«La Maladie de Cuchúlainn et l'unique Jalousie d'Emer», *Ogam* 10 (1958), pp. 285-306.
Heldenbuch, editado en facsímil por J. Heinzle, Göppingen, 1981 (*Litterae* 75/1).
Huon de Bordeaux, ed. P. Ruelle, Bruselas/París, 1960; trad. fr. de F. Suard, París, 1983.
Ibrahim ben Wasif Shah, *L'Abrégé des merveilles*, trad. de B. Carra de Vaux, París, 1898.
Jaufré, éd. C. Brunel, 2 vol., París, 1943 (SATF).
Kristni Saga, éd. G. Jónsson, en: *Islendiga Sogur I*, Reykjavík, 1954, pp. 243-280.
Lancelot, éd. A. Micha, 9 vol., París, 1978-83 (TLF).
Landnámabók, ed. J. Benediktsson, 2 vol. Reykjavík, 1968 (*Izlenzk Fornrit* I 1-2). Trad. parcial de R. Boyer, *Le Livre de la colonisation de l'Islande*, París, 1973.
Liber monstrorum, ed. F. Porsia, Bari, 1976.
Le Livre d'Artus, ed. O. Sommer: *The Vulgate Version of the arthurian Romances*, T. VII, Washington, 1913.
Martin de Braga, *De correctione rusticorum*, ed. C.P. Caspari, Christiana, 1883.
La Mort Aymeri de Narbonne, ed. J. Couraye du Parc, París, 1884 (SATF).
Les Mabinogion, trad. J. Loth, 2.ª ed., París, 1979.
Merlin-Vulgata, ed. O. Sommer: *The Vulgate Version of the arthurian Romances*, T. II, Washington, 1908.
Nennio, *Historia Britonum*, ed. E. Faral, en: *La Légende arthurienne*, 3 vol., París, 1969.
Olafs saga hins helga, ed. y traducción alemana de Anne Heinrichs et alii, Heidelberg, 1982.
Perceforest, ed. G. Roussineau, 2 vol., París, 1987 (TLF 343).
Robert de Boron, *Merlin*, ed. A. Micha, París/Genève, 1980 (TLF 281).
Pirmin de Reichenau, *Dicta de singulis libris canonicis seu Liber scarapsus*, ed. G. Jecker, en: *Die Heimat des heiligen Pirmin, des Apostels der Alamanen*, Münster, 1927.
Qazwînî: J. Ansbacher, *Die Abschnitte über die wunderbaren Geschöpfe in Qazwînî's Kosmographie*, Diss., Erlangen, 1905, pp. 7-28 (trad. parcial).

Roman d'Auberon (Le), ed. J. Subrenat, Ginebra/París, 1973 (TLF 202).
Saxo Gramático, *Gesta Danorum*, ed. A. Holder, Estrasburgo, 1858.
Snorri Sturluson, *Heimskringla*, ed. B. Adalbjarnarson, 2 vol., Reykjavík, 1945-51 (*Islenzk Fornrit* 26 et 28).
—*La Saga d 'Oláf Tryggvason*, trad. R. Boyer, París, 1992.
Vie de saint Malo, ed. y trad. de G. Le Duc, in: *Les Dossiers du Ce.R.A.A.*, 8 (1979).
Warnerius de Bâle, *Synodicus*, ed. J. Huemer, *Romanische Forschungen* 3 (1888), pp. 319-330.

2. Estudios

C. y Dominique Abry, «Des Parques aux Fées et autres Etres sauvages: Naroues (XVI' s.), Naroves (XIX' s.) y Naroua savoyardes», *Le Monde alpin et rhodanien*, 1982, pp. 247-280.
D'Arbois de Jubainville, *Le Cycle mythologique irlandais et la Mythologie celtique*, T. II, París, 1884.
W. Boudriot, *Die altgermanische Religion in der amtlichen kirchlichen Literatur des Abendlandes vom 5. bis zum 11. Jahrhundert*, Bonn, 1928.
R. Boyer, *Le Monde du Double. La magie chez les anciens Scandinaves*, París, 1986.
H. Bresc, «Le Temps des Géants», en: *Temps, Mémoire, Tradition au Moyen Age*, Aix-en-Provence, 1983, pp. 245-265.
M. Dando, «The Neutral Angels», *Archiv für das Studium der neueren Sprachen und Literaturen* 217 (1980), pp. 259-276.
R. Delavigne, «Zone inondable, Saints, Géants et Dragons au Nord-Est d'Angers (Maine-et-Loire)», *Mythologie française* 117 (1980), pp. 47-70.
F. Delpech, «Rite, Légende, Mythe et Société: fondations et fondateurs dans la tradition folklorique de la péninsule ibérique», *Medieval Folklore* 1 (1991), pp. 10-56.
T. Dömötör, *Volksglaube und Aberglaube der Ungarn*, Budapest, 1982.
H. Dontenville, *Histoire et Géographie mythiques de la France*, París, 1973.
F. Dubost, *Aspects fantastiques de la littérature narrative médiévale (XII'-XIII' siècles)*, 2 vol., París, 1991.
G. Dumézil, *Rituels indo-européens à Rome*, París, 1964 (Etudes et Documents XIX).
M. Eliade, *Le Mythe de l'éternel retour*, París, 1969.

H.F. Feilberg, «Der Kobold in nordischer Überlieferung», *Zeitschrift des Vereins für Volkskunde* 8 (1898), pp. 1-20; 130-146; 264-277.
J. Fraikin, «L'Arbre des Fées, le Bois Chenu et la Prophétie de Merlin», *Mythologie française* 147-149 (1987), pp. 37-46.
E. Freymond, «Artus' Kampf mit dem Katzenungetum. Eine Episode der Vulgata des Livre d'Artus, die Sage und ihre Lokalisierung in Savoyen», *Beitrage zur Romanischen Philologie, Mélanges F. Gröber*, Halle, 1899, S. 311-396.
P. Gallais, *La Fée à l'Arbre et à la Fontaine: un archétype du conte merveilleux et du récit courtois*, Amsterdam/Atlanta, 1992 (CERMEIL).
«Génies, Anges, Démons», *Sources orientales* 8, Paris, 1971, pp. 113-152.
A. Greimas, *Des Dieux et des Hommes. Etudes de mythologie lituaniennes*, Paris, 1985.
J. Grimm, *Deutsche Rechtsaltertümer*, 2ª ed., Göttingen, 1854.
S. Gutenbrunner, *Die germanischen Götternamen der antiken Inschriften*, Halle, 1936 (Rhein. Beitrage und Hülfsbücher z. germ. Philologie und Volkskunde 24).
Chr.J. Guyonvarc'h, Françoise Le Roux, *Les Druides*, Rennes, 1986.
L. Harf-Lancner, «Une Mélusine galloise: la Dame du Lac de Brecknock», en: *Mélanges Jeanne Lods*, Paris, 1978, pp. 95-114.
D. Harmening, *Superstitio*, Berlín, 1979.
—«Fränkische Mirakelbücher. Quellen und Untersuchungen zur historischen Volkskunde und Geschichte der Volksfrömmigkeit», *Würzburger Diözesan Geschichtsblätter* 28 (1966).
P. Hermann, *Erläuterungen zu den ersten neun Büchern der Dänischen Geschichte des Saxo Grammaticus* II: Kommentar, Leipzig, 1922.
Ph. Jouet, *Religion et Mythologie des Baltes, une tradition indo-européenne*, Paris/Milán, 1989 (Etudes indo-européennes 3).
F. Karlinger/E. Turczynski, *Rumänische Sagen und Sagen aus Rumänien*, Berlín, 1982 *(Europ. Sagen XI)*.
L. Knappert, «La Vie de saint Gall et le Paganisme germanique», *Revue de l'histoire des Religions* 29 (1884), pp. 259-295.
D. Laurent, «Le Juste Milieu. Réflexion sur un rituel de circumambulation millénaire: la Troménie de Locronan», en: *Tradition et Histoire dans la culture populaire*, Grenoble 1990 (*Documents d'Ethnologie régionale* 11), pp. 255-292.
C. Lecouteux, «L'Arrière-plan mythique des sites aventureux dans le roman médiéval», *Etudes germaniques* 46 (1991), pp. 293-304.

—*Mélusine et le Chevalier au cygne*, Paris, 1982.
—*Fantômes et Revenants au Moyen Age*, Paris, 1986.
—«Zwerge und Verwandte», *Euphorion* 75 (1981), pp. 366-378.
—*Les Nains et les Elfes au Moyen Age*, Paris, 1988.
—«Les Fées au Moyen Age: quelques remarques», *Mythologie française* 146 (1987), pp. 26-31.
—*Les Monstres dans la littérature allemande du Moyen Age* (1150-1350): *Contribution à l'étude du merveilleux*, 3 vol., Göppingen, 1982.
—*Petit Dictionnaire de mythologie allemande*, Paris, 1991.
W. Liungman, «Das Rå und der Herr der Tiere» en: *The supernatural Owners of Nature*, ed. Å. Hultkrantz, Stockholm, Göteborg, Uppsala, 1961 *(Acta Univ. Stockholmiensis)*, pp. 72-90.
O. de Marliave, *Petit Dictionnaire de mythologies basque et pyrénéenne*, Paris, 1993.
R. Pinon, «D'un Dieu gaulois à un Malmédien: Etymologie et Sémantique de Dûhon», *Ollodagos* 3 (1992), pp. 237-306.
P. Sébillot, *Le Folklore de France*, 4 vol., Paris, 1968.
P. Signal, *L'Homme et le Miracle dans la France médiévale* (XI'-XII' siècle), Paris, 1985.
D. Strömbäck, «Att helga land», en: *Mélanges Hägerström*, Uppsala, 1928, pp. 198-220.
I. Talos, *Mesterul Manole: contributie la studiul unei teme de folclor european*, Bucarest, 1973.
J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, 2 vol., Berlín, 1956.
P. Walter, *La Mémoire du Temps*, Paris, 1989.
Ph. Walter, *Canicule. Essai de mythologie sur* Yvain *de Chrétien de Troyes*, Paris, 1988, p. 132.

ÍNDICE DE MATERIAS

Prefacio .....
Introducción .....

Primera parte

UN UNIVERSO ENCANTADO

I. Manifestaciones insólitas .....
II. Los primeros habitantes de la tierra .....
III. Demonios y ángeles caídos .....
IV. Vestigios de culto .....
V. Los genios comarcales .....
VI. El intríngulis de la idolatría .....
VII. El testimonio de la toponimia .....
VIII. Silvanos y consortes .....
IX. Las metamorfosis de los genios .....
X. Balance provisional .....

Segunda parte

CONQUISTA Y DEFENSA DEL SUELO

I. El encuentro con los genios comarcales 79
II. La toma de posesión del suelo 91
III. Circumambulación: rito de apropiación, de expropiación y de protección 101
IV. Los límites y su marcado 111
V. El recinto es sagrado 115
VI. El contrato con los genios 121
VII. Lo circular y lo rectangular: una hipótesis 129
VIII. La conquista del espacio 133

Tercera parte

SUPERVIVENCIAS Y TRANSFORMACIONES

I. Aguas, manantiales y fuentes 139
II. El bosque 151
III. La montaña y sus genios 159
IV. El problema de la paredría 165
V. Un lugar compuesto: el hábitat de Grendel y su madre 169
VI. La landa 173
VII. Cruce de mitos 177
VIII. El regreso de los genios locales 183

A modo de conclusión 187
Bibliografía 191